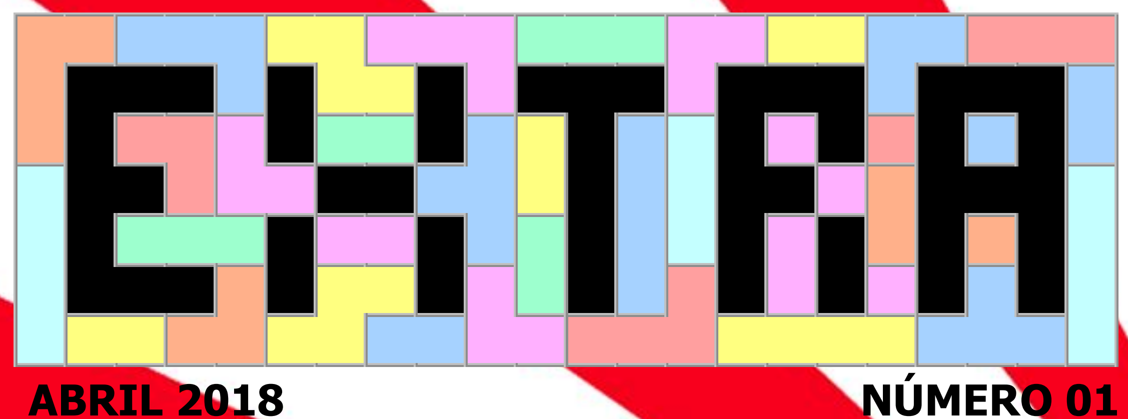
BONUS STAGE MAGAZINE PRESENTA...




ABRIL 2018 NÚMERO 01

# DE SUPER Famicom スーパーファミコン A




*Volumen 1*



**Más de 60 juegos japoneses comentados para que puedas disfrutarlos en tu SNES**

COLUMNS – MAZINGER Z – JAKI CRUSH – POPEYE – BASTARD! MICKEY & DONALD – JALECO RALLY – RANMA ½ OUGI JAANKEN – RYUKO NO KEN 2 – SD THE GREAT BATTLE – MARIO & WARIO

**BONUS STAGE MAGAZINE – EXTRA Nº 1 – ABRIL 2018**

**De *SUPER FAMICOM* a *SUPER NINTENDO* – VOLUMEN 1 –**

## INDICE

## INTRODUCCIÓN

Conocer el catálogo de una consola es una tarea ardua y que requiere mucho tiempo, especialmente si esa consola tiene un catálogo que está cerca de los 2000 juegos, como es el caso de Super Nintendo. Lo cierto es que casi la mitad de esos juegos no llegaron a aparecer fuera de Japón, así que lo que vimos en occidente es solo una parte de lo que realmente nos ofrecía la consola.

El catálogo de Super Famicom es bastante diferente al de su contrapartida Europea y Americana, pues cuenta con muchos juegos de géneros aquí inexistentes o poco populares como las carreras de caballos o la pesca, pero también tiene muchísimos juegos de géneros aquí populares como los RPGs, los juegos de lucha, beat em ups o matamarcianos.

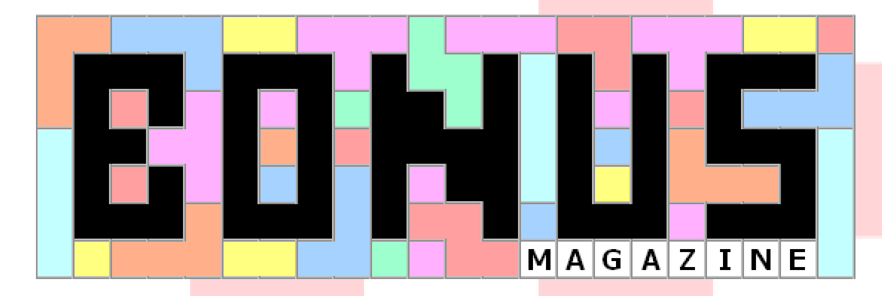
Aunque muchos de esos juegos tuvieron breves periodos de popularidad gracias a la importación, que favoreció sobre todo a los juegos basados en series famosas como *Mazinger Z*, *Yu Yu Hakusho* o *Ranma 1/2*, la gran mayoría del catálogo permaneció en el anonimato para los usuarios occidentales.

Debido a ello decidí hacer estos especiales, donde dar a conocer juegos de Super Famicom que nunca llegaron a Super Nintendo y que pueden ser disfrutados sin tener conocimiento del idioma nipón. Esas condiciones eliminan muchos juegos de la lista y liquidan géneros donde el texto es primordial para entender la historia o forma parte de manera constante en la jugabilidad (como en los RPGs, juegos basados en menús como los de estrategia o aventuras gráficas).

Para lograr llevar adelante este proyecto he tenido que ir buscando y probando juegos de Super Famicom que cumpliesen esas condiciones así que es un trabajo bastante tedioso y consume más tiempo del que imaginaba, pero hacía mucho tiempo que quería hacer algo así, de manera que estoy orgulloso de haber completado al menos este primer volumen. Y digo primero, porque mi intención es sacar varios de estos especiales para poder abarcar lo máximo posible en cuanto al catálogo japonés.

Además de comentar brevemente los juegos, también he intentado hacer un poco de guía en lo que se refiere a moverse por los menús principales de los juegos que están en japonés, para que este especial sirva también como guía en caso de duda. Lamentablemente yo no sé japonés, de manera que he tenido que ir probando poco a poco los menús y las opciones para poder deducir su uso. En ese apartado me ha ayudado mucho El Mestre (veterano colaborador de Bonus) que conoce mucho mejor el idioma nipón.

Espero que este especial (y los próximos) os permitan descubrir nuevos juegos para vuestras Super Nintendo, hasta el punto de descubrir nuevos favoritos con los cuales disfrutar de esta gran consola.




Podrás encontrar el resto de revistas y especiales de Bonus Stage Magazine en nuestra web:

**http:// bonusstagemagazine.wordpress.com**

Puedes hacerte seguidor de la revista y te llegará un mail con cada nuevo número y también puedes enterarte de las novedades a través de Facebook

**Redacción y maquetación:** Skullo

## DESCRIPCIÓN GENERAL

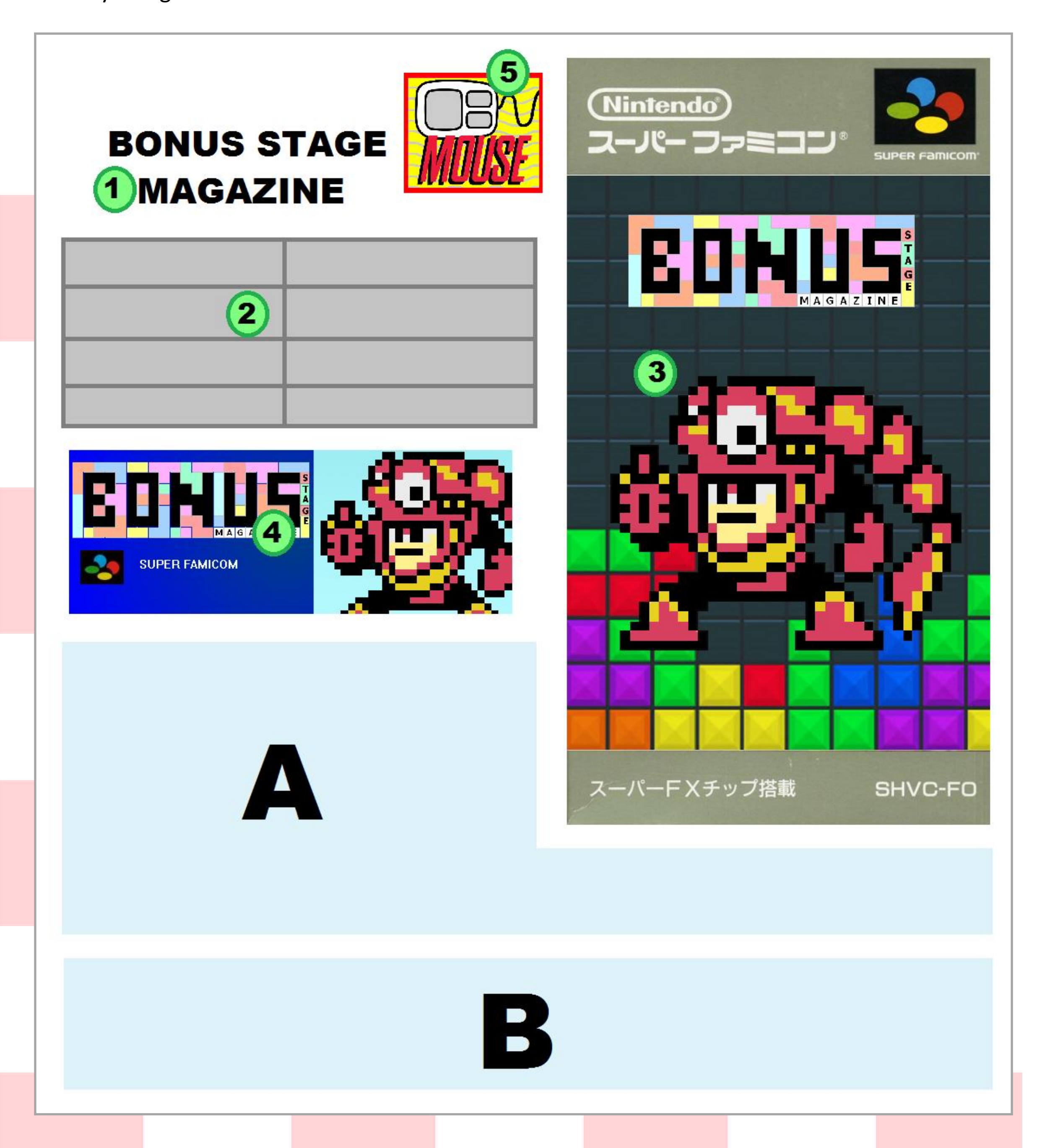
Todos los juegos incluidos en este especial se han comentado siguiendo el esquema que explicaré a continuación:

En la parte superior de la página aparecerá el nombre del juego **(1)** y justo debajo la tabla de datos del juego **(2)** donde se especificarán detalles como el género, número de jugadores, año de lanzamiento, etcétera. Al lado de la tabla habrá una foto de la caja del juego **(3).**

Debajo de la tabla de datos encontraremos la pegatina del juego **(4)**, algo ideal si se quiere buscar el juego sin caja (ya que muchos juegos de Super Famicom no tienen el mismo dibujo en caja y pegatina).

En caso que el juego sea compatible con algún periférico como el Multitap o el ratón de SNES, se añadirá el icono correspondiente **(5)** al lado o encima de la foto de la caja.

El texto descriptivo del juego está dividido dos partes: Un primer párrafo con la breve introducción del juego y una explicación sencilla de su jugabilidad **(A)** acompañado de algunas fotos y un segundo párrafo **(B)** centrado en comentar el idioma del juego (algunos están en japonés totalmente, otros en inglés y otros mezclando ambos idiomas), aclarando también la disposición de menús y opciones (en caso de estar en japonés). Tras este párrafo también se incluyen algunas fotos aclaratorias.



## FORMATO DEL JUEGO

Dentro de la tabla de datos hay un apartado que hace referencia al formato del juego, con esto me refiero a si el juego apareció en formato cartucho o de alguna otra manera.

Aunque en occidente los juegos de SNES llegaron en forma de cartucho, en Japón también lo hicieron en otros formatos, como los que explicaré a continuación.

Si el juego ha aparecido en más de un formato también lo indicaré en la tabla, pero en caso de no tener espacio suficiente usaré las siguientes abreviaturas: BS (Satellaview), NP (Nintendo Power) y ST (Sufami Turbo).







**Cartucho:** Formato estándar, la mayoría de juegos de Super Famicom aparecieron en cartucho, incluso algunos juegos que aparecieron para los otros formatos, también hicieron aparición en cartuchos.

**Satellaview (BS):** Es un sistema de descarga de juegos vía satélite. Se necesitaba el adaptador y un cartucho especial para poder descargarlos.







**Nintendo Power (NP):** Este sistema permitía al usuario comprar cartuchos vírgenes de Super Famicom, ir a la tienda y pedir que se lo llenasen de una lista de juegos disponibles. A más capacidad, más juegos cabían.

**Sufami Turbo (ST):** Es un adaptador que permite usar tarjetas de juego en lugar de cartuchos. Cada Sufami Turbo tiene dos ranuras, por lo cual podías meter dos tarjetas y así combinar algunos juegos compatibles.

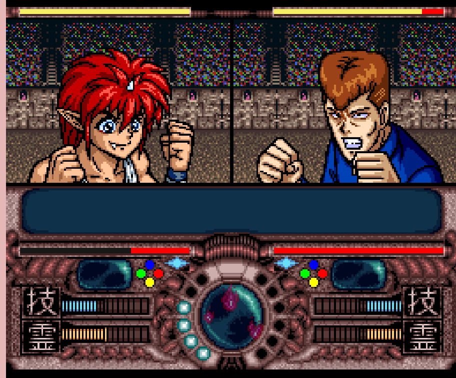
## CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

El color de la tabla de datos varía en base al tipo de juego que sea. Obviamente hay juegos que se podrían considerar de más de un género y debido a ello, este sistema no es efectivo al 100%. Pero aun así he decidido hacer esa separación para asegurarme de incluir suficiente variedad de juegos en cada especial.

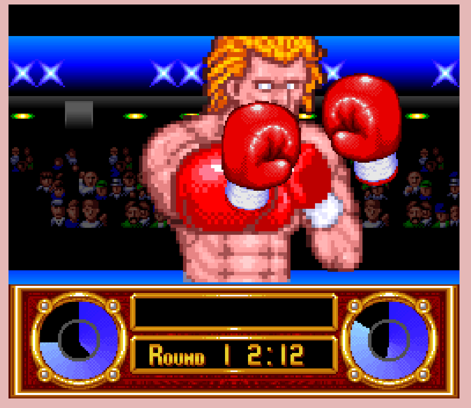
El color rojo ha sido asignado a juegos de lucha. Esto no solo incluye los típicos juegos 1 contra 1 (al estilo *Street Fighter II*) si no que también incluye juegos que representen la lucha de manera atípica (pero sigan centrándose en combates) y juegos basados en deportes de contacto físico, como por ejemplo el Boxeo o la lucha libre.




**Ryuko no Ken 2**




**Yu Yu Hakusho**




**Super Virtual Boxing**

De color verde encontraremos a los juegos basados en cualquier deporte (excluyendo los de combates físicos). La mayoría de juegos bajo este color son deportes de pelota (beisbol, fútbol, tenis, rugby, dodgeball, golf…) pero también he incluido otros deportes, como la pesca.




**Super Rugby**




**Super Power League**



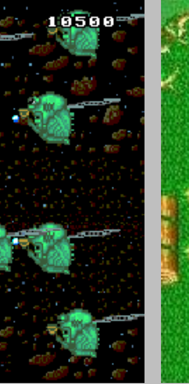

**Dream Basketball**

El color gris oscuro ha sido el elegido para los juegos de disparos, así que dentro de esta categoría se incluirán shooters de naves, juegos tipo run and gun y en general, juegos donde lo primordial sea disparar.




**Acrobat Mission**



**Tekkaman Blade**




**SD Great Battle**

Los juegos de acción están reunidos en el color naranja. La mayoría de estos juegos serán beat 'em ups de estilo clásico (como *Double Dragon* o *Final Fight*) pero también serán incluidos en esta categoría juegos que apliquen variaciones a esa fórmula.




**Mazinger Z**




**Gourmet Sentai**

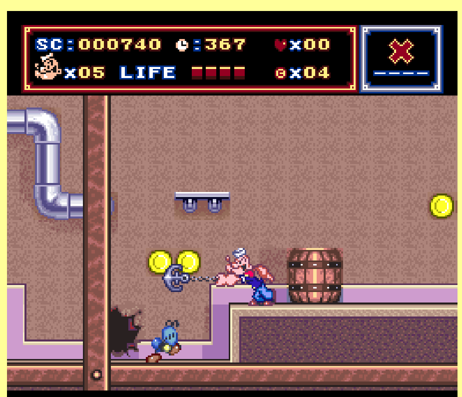



**Sengoku Denshou**

El amarillo es el color elegido para los juegos de plataformas. Todo juego que se base principalmente en saltar y avanzar será catalogado bajo este color, lo cual significa que se incluirán algunos juegos de plataformas que contengan elementos diferentes (como los enfocados a la acción).




**Magical Adventure 3**

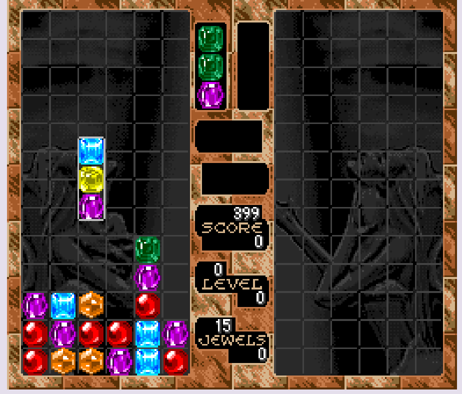



**Popeye**




**Pokonyan**

Los juegos de tipo puzle estarán marcados con el color lila. La mayoría de juegos comentados tienen un planteamiento similar a *Tetris* (movemos fichas y las colocamos para hacerlas desaparecer) pero también se incluirán juegos de puzle de otro estilo (como por ejemplo, los de mover bloques o los que sean tipo *Lemmings*).




**Columns**




**Mario and Wario**



**Magical Drop**

El color azul ha sido elegido para los juegos de carreras de cualquier tipo, sin diferenciar si conducimos coches, motos o cualquier otra cosa, siempre y cuando lo importante sea llegar a la meta lo antes posible.



Jaleco Rally


Super F1 Circus



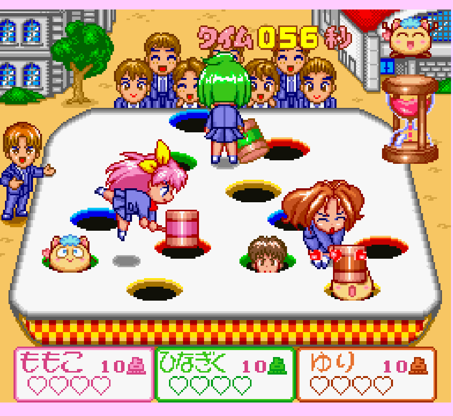
Kat's Run

El color rosa lo he añadido para los juegos que difícilmente se pueden catalogar en los colores anteriores.

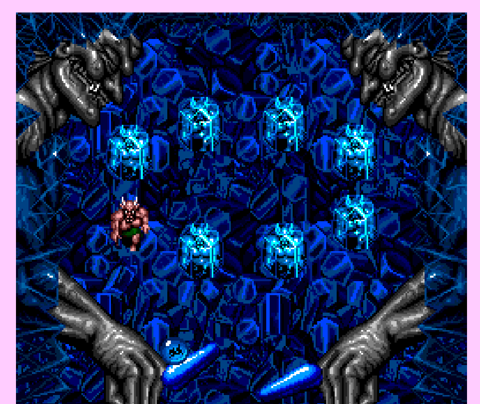
Esto significa que veremos juegos muy dispares entre sí en lo que se refiere a jugabilidad, debido a que se incluirá de todo, desde cosas como *Bomberman* (y sus clones), a juegos artísticos, pinballs, competiciones de minijuegos o incluso recopilatorios con juegos de diferente estilo.



Gan Gan Ganchan




Wedding Peach


Jaki Crush



Otoboke Ninja Colosseum

A continuación empieza el especial, he decidido incluir un índice de juegos separados por géneros para que podáis encontrarlos más rápidamente en caso de tener preferencias sobre alguno en concreto.



# INDICE DE JUEGOS POR GÉNERO

# ACROBAT MISSION

**Género:** Disparos

**Jugadores:** 1

**Año:** 1992

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Micronics

**Publicado por:** Taito

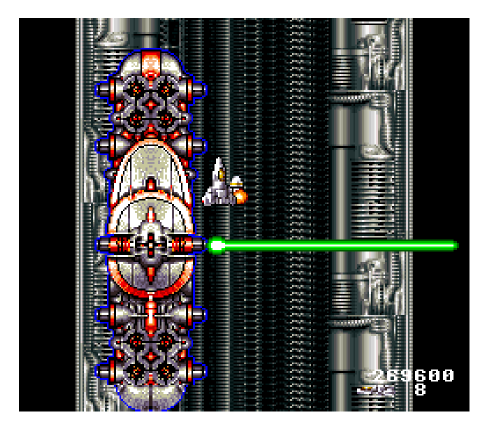
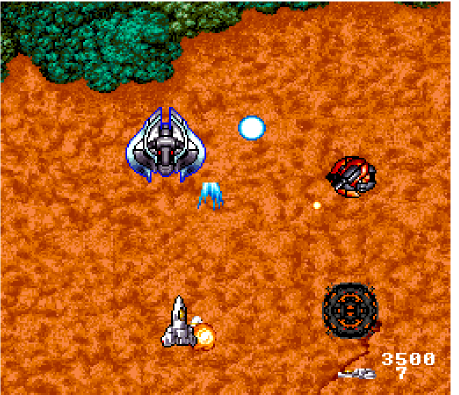


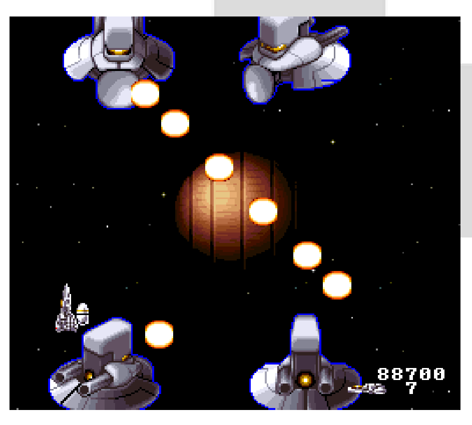

*Acrobat Mission* fue un arcade de 1991 que fue portado a Super Famicom al año siguiente.




Este juego es un clásico shooter de naves de scroll vertical donde eliminamos a los enemigos, conseguimos power ups para mejorar y cambiar nuestras armas (que se pueden potenciar) y lanzamos bombas para tratar de limpiar la pantalla de enemigos.

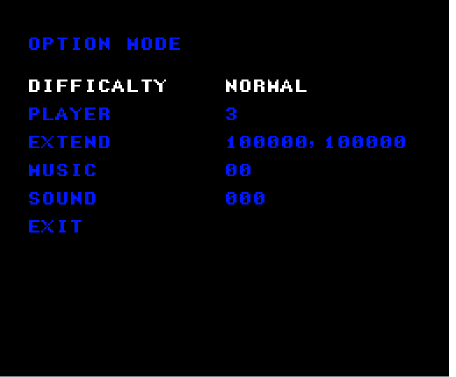
Al final de cada nivel nos esperará el típico jefe gigante que tratará de eliminarnos de la manera más bruta posible, al cual tendremos que freír a disparos hasta que deje de molestar.




Aunque un juego de este tipo no requiere entender el texto para ser disfrutado, *Acrobat Mission* lo pone muy fácil debido a que está en inglés (con alguna que otra falta de ortografía), incluyendo el menú de opciones.






AD 2100, HUMANS EXTERMINATED BY THEIR OWN NATURE DIS-TRUPTION AND ESCAPE TO MARS LEAVING BIO-COMPUTER FOR ENVIRONMENTAL RECUPERATION OF EARTH.
ONE DAY HALF A CENTURY AFTER HUMANS ARRIVED, MARS WAS ATTACKED BY STRANGE FLYING OBJECTES. TO FIGHT THESE ENE-MIES, THE DIRECTER GENERAL OF THE DEFENCE AGENCY ORGA-NIZED THE TASK FORCE ARMY

# ARAIGUMA RASCAL

## Raccoon Rascal

| | |
|---|---|
| **Género:** Puzle | **Jugadores:** 1o 2 |
| **Año:** 1994 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollado por:** J-Force | **Publicado por:** NCS |

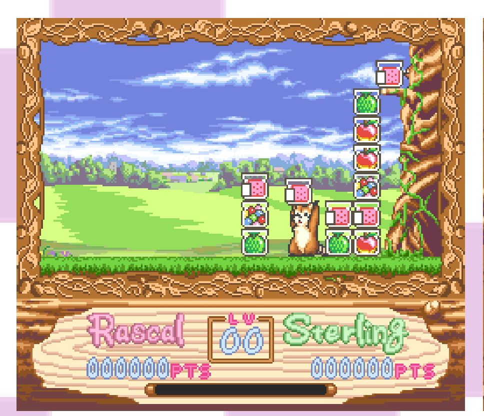






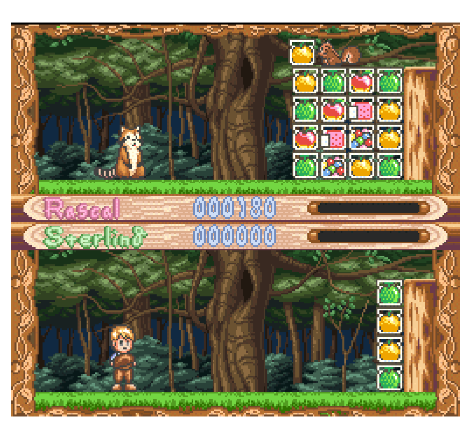
*Rascal* fue un anime de los años 70 basado en la novela autobiográfica de Sterling North, quien de niño tuvo un mapache llamado Rascal de mascota.

*Araiguma Rascal* es un juego de puzle protagonizado por el propio mapache (y por el equivalente animado de North). Nuestra misión es mover a nuestro personaje (generalmente Rascal) para que agarre y junte piezas del mismo tipo, lo cual provocará que desaparezcan. Este juego cuenta con 3 modos diferentes para uno o dos jugadores. El típico puzle infinito (cooperativo a 2 jugadores), una carrera hacia la meta (donde los bloques de fichas nos estorbarán) y el típico modo 1 contra 1.










Este juego está totalmente en japonés. En el menú principal podremos elegir entre 1 jugador, dos jugadores, opciones y records. Tras elegir el número de jugadores nos dejaran elegir el modo de juego y abajo veremos opciones y records. Dentro las opciones podremos elegir la dificultad y probar los sonidos.

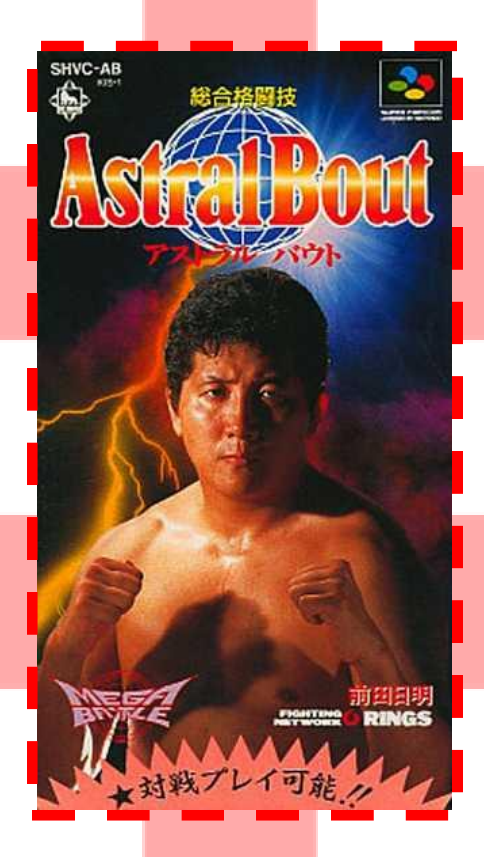








# ASTRAL BOUT

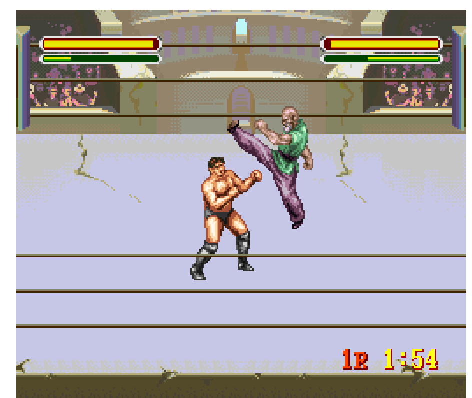


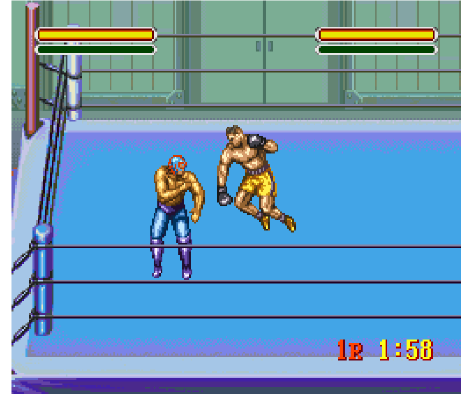

| | |
|---|---|
| **Género:** Lucha | **Jugadores:** 1 o 2 |
| **Año:** 1992 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** A-Wave | **Publicado por:** King Records |

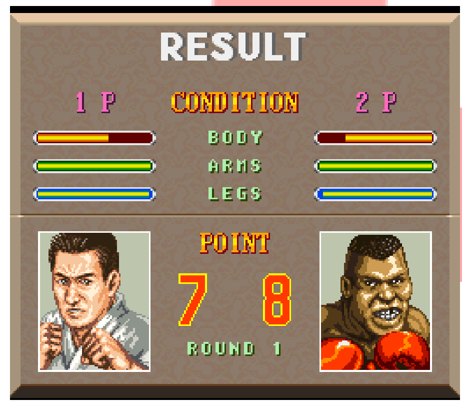



*Sougou Kakutougi: Astral Bout* es un juego de lucha donde compiten luchadores que usan diferentes artes marciales (Boxeo, Karate, Lucha libre…) de manera que cada uno tiene ataques diferentes, así como ventajas e inconvenientes propios de su estilo.

Durante el combate tenemos 3 botones para golpear y uno para protegernos, los botones L y R se usan para dar pasos hacia atrás o adelante. Además de nuestra barra de vida hay una barra verde que medirá el aguante de nuestro luchador, si se llena y nos golpean caeremos a la lona y empezará la cuenta atrás. El combate puede acabar por cuenta atrás, por KO o a base de contar los puntos acumulados al final de cada ronda, que dependerán de cómo hayamos peleado.




*Astral Bout* esta medio en japonés y medio en inglés. El menú principal está en japonés y nos da cuatro opciones (modo principal para un jugador, modo versus contra otro jugador, modo versus contra la consola y opciones). El menú de opciones está en inglés, así como los submenús de los combates versus, con excepción de las reglas iníciales que están medio en inglés medio en japonés.









# BASTARD!
# Ankoku no Hakaishin

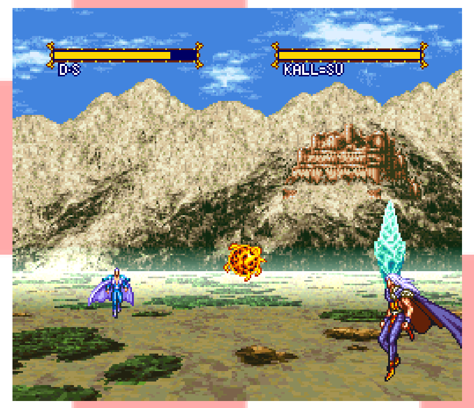
| | |
|---|---|
| **Género:** Lucha | **Jugadores:** 1 o 2 |
| **Año:** 1994 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Cobra Team | **Publicado por:** Cobra Team |

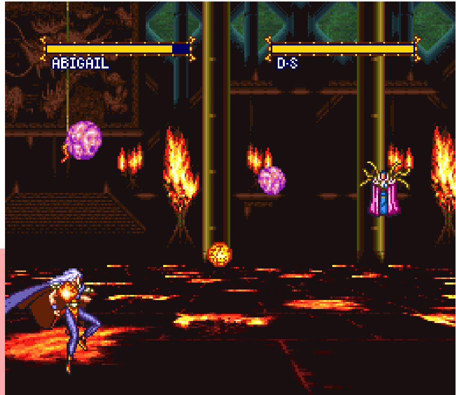


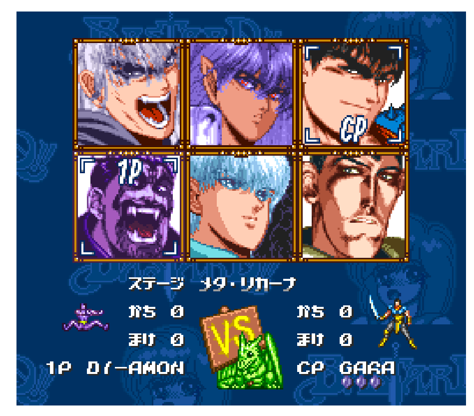

*Bastard!* Fue un manga creado por Kazushi Hagiwara en 1988.

Su protagonista era el poderoso Dark Schneider quien estuvo a punto de dominar el mundo pero fue encerrado en el cuerpo de un recién nacido. Años más tarde sus antiguos compañeros vuelven a intentar conquistar el mundo, de manera que la única oportunidad que hay de salvarlo es despertar a Schneider del cuerpo donde reside y esperar que los derrote.

Este juego de lucha es único en su manera de plasmar las batallas, pues nuestros personajes se mueven contantemente a través de amplios escenarios. Podemos mover a nuestro personaje con la cruceta y atacar usando los botones A, B, X, Y (cada uno lanzará ataques hacia una dirección diferente). El botón L se usa para movernos rápidamente hacia adelante y el R para hacer ataques especiales.




El menú principal nos muestra los tres modos en inglés, los submenús del modo versus y batalla por equipos también están en inglés. Dentro de esos modos, durante la selección de personaje podremos cambiar el escenario con SELECT. El modo historia tiene textos en japonés, pero no afectan a las peleas.



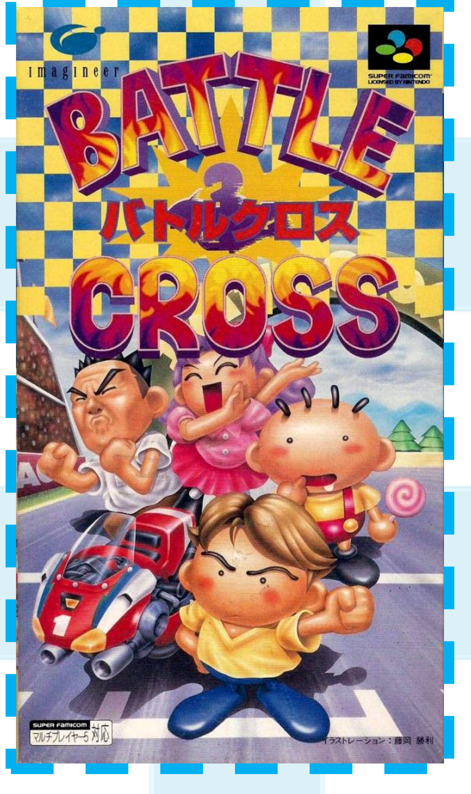






# BATTLE CROSS

| | |
|---|---|
| **Género:** Carreras | **Jugadores:** 1 a 5 |
| **Año:** 1994 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** A-Max | **Publicado por:** Imagineer |




*Battle Cross* es un juego de carreras a vista de pájaro, o lo que es lo mismo, veremos todo el circuito en nuestra pantalla (al estilo *Super Off Road*).




Los diminutos corredores pueden usar diferentes ítems para atacarse o ganar velocidad para llegar primeros a la meta. Es un juego muy divertido y encima es compatible con el multitap.








El menú inicial se compone de 4 opciones en japonés: en la fila superior el modo Batalla (partidas sueltas eligiendo las condiciones, circuito, el número de jugadores y la dificultad) y el modo Grand Prix (para un solo jugador). En la fila de abajo tenemos el modo práctica y el modo opciones (en inglés).

Pese a que la historia principal está en japonés, el juego es perfectamente jugable debido a que se centra en las carreras. Además, en el modo batalla todas las opciones están basadas en dibujos y no en texto (por ejemplo, si queremos que un corredor concreto sea controlado por un jugador sale el piloto, si queremos que sea la consola sale un robot y si queremos que no participe en la carrera, sale durmiendo).









# BATTLE DODGEBALL

**Género:** Deportes (Dodgeball)

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1991

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Banpresto

**Publicado por:** Banpresto



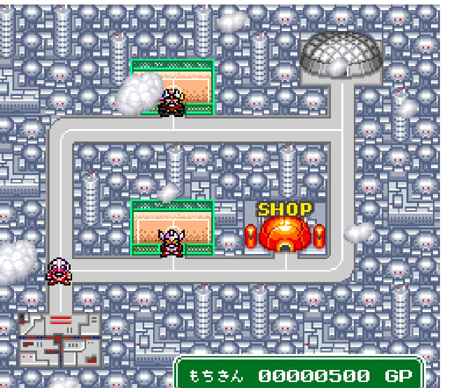




*Battle Dodgeball* es uno de los muchos juegos de Banpresto donde se mezclan personajes de diferentes series como Gundam, Ultraman o Kamen Rider. En esta ocasión esos personajes se enfrentan en partidos de dodgeball.

Es estilo de juego es sencillo, mover, evitar ser golpeado, recuperar la pelota y lanzarsela al rival. Hay diferentes tipos de lanzamientos y cada equipo tiene sus ventajas e inconvenientes (velocidad, resistencia, fuerza). Existen varios modos de juego, incluyendo un modo historia donde vamos mejorando el equipo.







El menú principal está en ingles y nos deja elegir entre empezar a jugar (Start) y el menú de opciones (que está en inglés pero las opciones de control las tiene en japonés). Si elegimos Start nos dan tres opciones, la primera es el modo torneo, la segunda el modo a dos jugadores y la tercera el modo historia. Algunos de estos modos tienen textos en japonés entre partido y partido, pero se pueden jugar sin problemas.









# BATTLE TYCOON

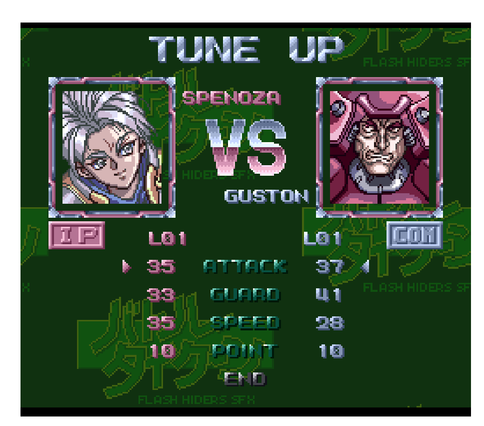
## Flash Hiders SFX

| | |
|---|---|
| **Género:** Lucha | **Jugadores:** 1 o 2 |
| **Año:** 1995 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Right Stuff | **Publicado por:** Right Stuff |



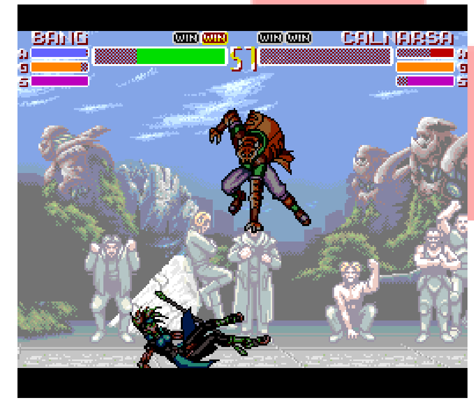

*Battle Tycoon: Flash Hiders SFX* es un juego de lucha que introduce algunas ideas novedosas en el género, como que cada luchador tenga 3 barras pequeñas representando ataque, defensa y velocidad y estas se modifiquen durante la pelea afectando al luchador, o que antes del combate podamos modificar los valores de nuestro personaje para adaptarlo al rival.

Este juego consta de 9 personajes (y un jefe que se puede seleccionar con un truco) todos ellos con varios ataques especiales y un súper ataque (que solo podremos hacer si al menos una de nuestras barras pequeñas parpadea). Para lograr rellenar esas barras rápidamente podemos presionar un botón de puñetazo o patada. Además del modo versus, este juego dispone del modo Advance donde podremos ir mejorando nuestro rival a base de ir acumulando dinero y gastarlo en comprar mejores equipamientos.

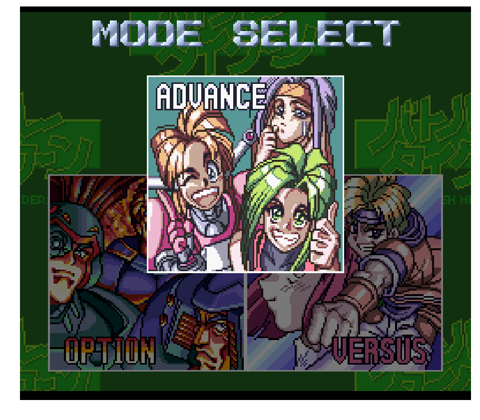









El menú principal y las opciones están en inglés. El modo Advance tiene bastante texto en japonés. En él podremos movernos por una ciudad donde podemos visitar 6 sitios: Las dos zonas de combate, la tienda, las opciones, el local de apuestas y el sitio donde podemos conseguir el password de nuestro personaje.









# BISHIN DENSETSU ZOKU

# Zoku: The Legend of Bishin

| | |
|---|---|
| **Género:** Carreras/Beat 'em up | **Jugadores:** 1 o 2 |
| **Año:** 1993 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Magifact | **Publicado por:** Magifact |







*Bishin Densetsu Zoku* (también conocido como *Zoku: The Legend of Bishin*) es uno de esos juegos que mezcla dos géneros totalmente alejados como son las carreras de coches y el pegarse contra punks al estilo beat 'em up.




Tras elegir a nuestro personaje empezaremos en un circuito donde tendremos un tiempo límite para llegar a la meta, conviene ir con ojo porque hay diferentes caminos y nada nos indicará si vamos en contra dirección y nos alejamos de la meta (marcada en el mapa).




Durante la carrera aparecerán vehículos de nuestros enemigos para hacernos la vida imposible, en algunas ocasiones podremos evitarlos, pero eventualmente chocarán contra nosotros, provocando que nuestro personaje salga disparado fuera del coche. En ese momento el juego se vuelve un beat 'em up donde tenemos que eliminar a todos los enemigos rápidamente, pues el tiempo sigue contando cuando estamos fuera del coche. Al eliminar a los enemigos volveremos a nuestro vehículo y continuaremos con nuestro objetivo principal de alcanzar la meta antes de que se acabe el tiempo para poder enfrentarnos al jefe del nivel.

Este juego es muy accesible en lo que se refiere a textos, pues aunque la historia principal esté en japonés, todos los menús están en inglés.












# BOMBERMAN B-DAMAN

**Género:** Puzle

**Jugadores:** 1 a 4

**Año:** 1996

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** AI

**Publicado por:** Hudson



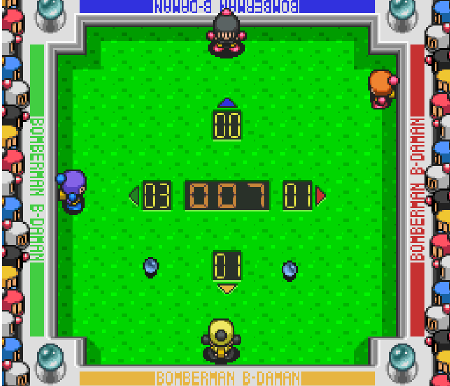




La saga *Bomberman* es de sobras conocida por su diversión y su incombustible multijugador. En esta ocasión no voy a hablar de un Bomberman común si no de *Bomberman B-Daman.*

Este juego (que pertenece a la saga *Bomberman* y también a la *B-Daman*) se aleja de la jugabilidad clásica de esta serie para ofrecernos un puzle en el cual tenemos que eliminar las bombas que hay en pantalla haciéndolas explotar en serie. Existe un modo de juego para un jugador, otro para dos jugadores (por turnos) y un modo batalla donde pueden participar 4 jugadores simultáneos. Este juego nos permite grabar partida, crear nuestros propios niveles y personalizar a nuestro Bomberman eligiendo su color y rostro.



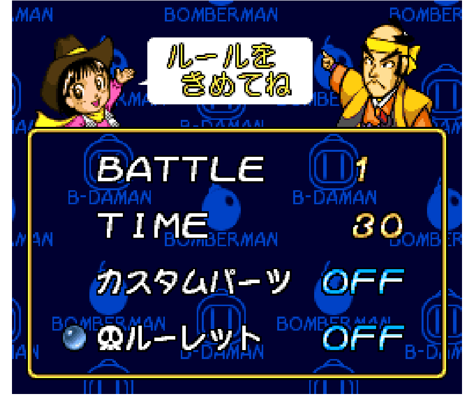






El menú principal y muchas de las opciones de juego están en inglés. Hay algunas opciones en japonés, (como el sonido Mono o Estéreo en opciones) pero en general se puede jugar sin demasiados problemas.






# CLOCK WORKS

**Género:** Habilidad/Puzle

**Jugadores:** 1

**Año:** 1995

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Axes Art Amuse

**Publicado por:** Tokuma Shoten

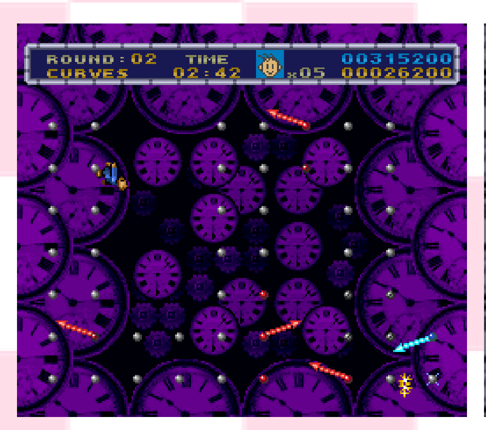






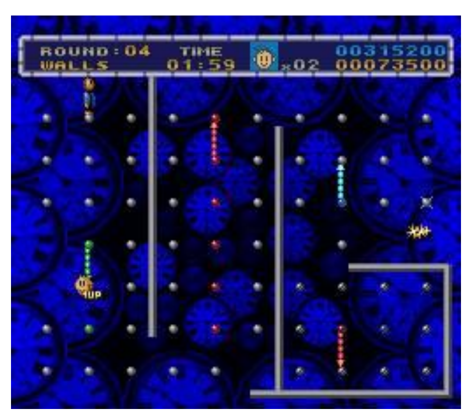
*Clock Works* (también conocido como *Clock Werx* o *Spin Doctor*) fue un juego lanzado para PC que posteriormente fue llevado a algunas consolas.

Nos encontramos ante un juego de habilidad y puzle donde tenemos que guiar a un personaje que se mueve sin parar alrededor de puntos. Nuestra misión es hacer que el personaje pase de punto en punto hasta llegar a la meta evitando obstáculos y antes de que se nos acabe el tiempo. Obviamente el juego se irá complicando y tendremos que ser expertos en el manejo de nuestro personaje para cambiar el sentido de su movimiento o pasar de un punto a otro sin dudar ni fallar. Es un juego extraño y su dificultad sube rápidamente, de manera que puede generar odio o adoración por igual.










*Clock Works* tiene los menús y las opciones en inglés de manera que pese a incluir algunos textos en japonés, es perfectamente comprensible y jugable.









# COLUMNS



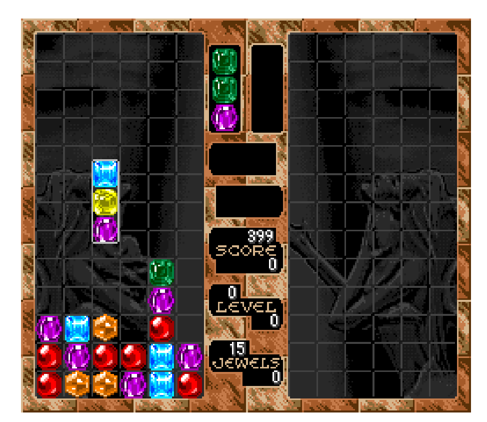

| | |
|---|---|
| **Género:** Puzle | **Jugadores:** 1 o 2 |
| **Año:** 1999 | **Formato:** Nintendo Power |
| **Desarrollador:** Marigul | **Publicado por:** Media Factory |

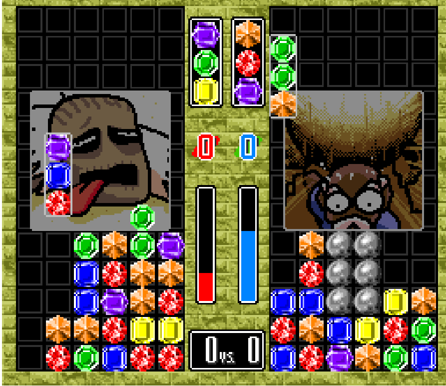
Quizás a alguien le extrañe ver un juego de Sega como *Columns* en una consola de Nintendo cuando ambas compañías aun competían por el mercado, pero lo cierto es que en Japón esa situación se dio en más de una ocasión (por ejemplo, existe otro *Columns* para Game Boy Color).

*Columns* apareció exclusivamente como juego descargable del servicio Nintendo Power (comprabas un cartucho virgen y descargabas los juegos que quisieses hasta llenarlo) lo cual significa que no existe versión física oficial del mismo.

En lo que se refiere a jugabilidad, Columns en Super Nintendo es el mismo juego que todos conocemos, pues hemos de mover y apilar grupos de gemas para que estas hagan grupos de 3 o más ya sea en horizontal, vertical o diagonal.

Este juego incluye el modo clásico (para uno o dos jugadores) y un modo versus (contra la consola o contra otro jugador) donde cada vez que llenamos la barra que aparece en el centro de la pantalla, nuestro personaje lanza piedras al contario para que le estorben y fastidien los combos que tenga planeandos.







Pese a ser exclusivo de Japón, todos los menús de *Columns* están en inglés, incluido el de Opciones. Durante el juego veremos algunos textos en japonés (como en el tutorial) pero no afectan a la partida.









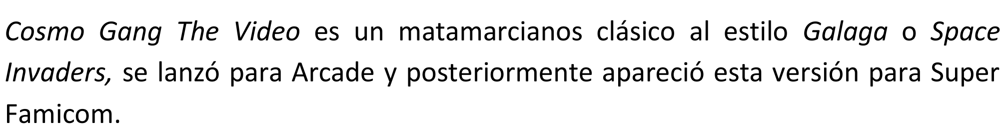
# COSMO GANG THE VIDEO

| | |
|---|---|
| **Género:** Disparos | **Jugadores:** 1 o 2 |
| **Año:** 1992 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Namco | **Publicado por:** Namco |









*Cosmo Gang The Video* es un matamarcianos clásico al estilo *Galaga* o *Space Invaders,* se lanzó para Arcade y posteriormente apareció esta versión para Super Famicom.

Su jugabilidad es sencilla y directa, hay que matar a todos los enemigos a disparos evitando que nos toquen o nos alcancen sus disparos. Conforme vayamos eliminando enemigos obtendremos bonificaciones (puntos, armas nuevas, escudos…). Para romper con la rutina podemos jugar algunos niveles de bonus entre fase y fase y también existe un modo cooperativo para dos jugadores.



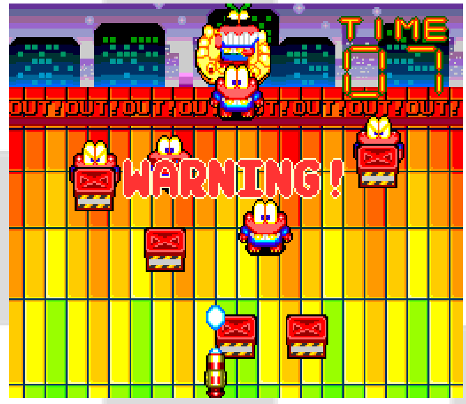


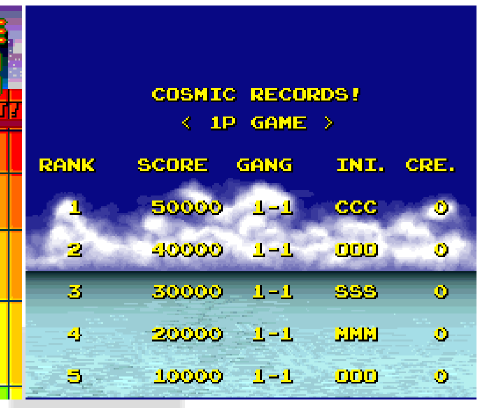




*Cosmo Gang The Video* es un juego se podría haber llevado a América o Europa sin tocar ni un solo texto, pues todo está en ingles: los menús, las opciones, los textos mientras jugamos e incluso la lista de puntuaciones.



# DOREMI FANTASY

## Milon no Doki Doki Daibouken

| | |
|---|---|
| **Género:** Plataformas | **Jugadores:** 1 |
| **Año:** 1996 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Hudson Soft | **Publicado por:** Hudson Soft |




*Milon's Secret Castle* era un juego de plataformas con toques de puzle donde controlábamos a Milon en un enorme castillo lleno de habitaciones.

*DoReMi Fantasy Milon no DokiDoki Daibouken* es una continuación de ese juego, pero esta vez se dejan de lado los puzles rebuscados y los castillos dejando paso a un juego de plataformas y con mundos temáticos y coloridos. Milon seguirá usando sus burbujas como ataque principal (y si presionamos el botón hará un ataque especial) pero también podrá conseguir ítems que le ayuden a sobrevivir (como el chicle que evita que caigamos al vacio) y llaves que le permitirán abrir puertas cerradas.







*DoReMi Fantasy* está en japonés, pero no es demasiado difícil disfrutarlo debido a que su menú principal solo nos ofrece dos opciones: Jugar o Password. Dentro del juego veremos muchos diálogos explicándonos la historia y dándonos algunos consejos, que podremos entender con relativa facilidad pues siempre van acompañados de imágenes. La pantalla de inventario también está en japonés, pero es bastante intuitiva.







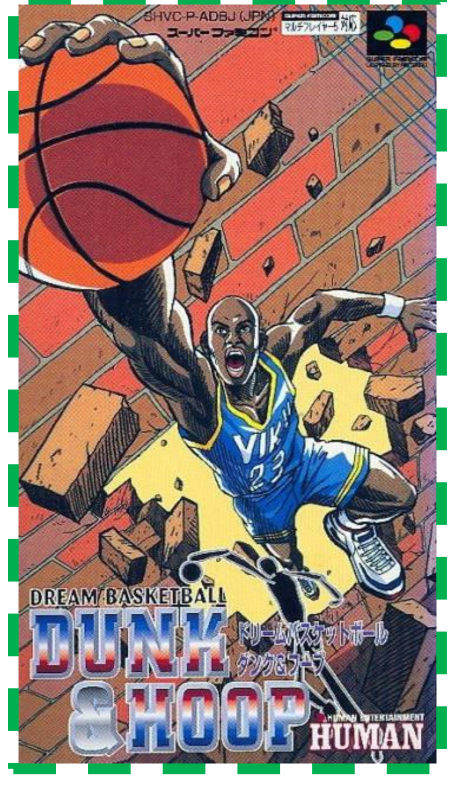


# DREAM BASKETBALL

## DUNK & HOOP




| | |
|---|---|
| **Género:** Deportes (Baloncesto) | **Jugadores:** 1 a 5 |
| **Año:** 1994 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Human | **Publicado por:** Human |







*Dream Basketball Dunk & Hoop* es un juego de baloncesto desarrollado por Human Entertainment que puede recordar visualmente a *Super Soccer*, en el sentido de que ambos usan una perspectiva que intenta ofrecer una sensación tridimensional.

Este juego nos da la posibilidad de jugar diversas variantes de baloncesto, desde partidos normales a tiros libres o un 3 contra 3 usando una única canasta. Es un juego muy completo y divertido (además es compatible con el multitap), su única pega es que no cuenta con jugadores ni equipos reales.










Afortunadamente *Dream Basketball* está en inglés prácticamente en su totalidad, así que los menús, las opciones, las estadísticas de los jugadores y los resultados serán fáciles de comprender. Solo veréis algo de japonés en la parte inferior de la pantalla y en momentos concretos.







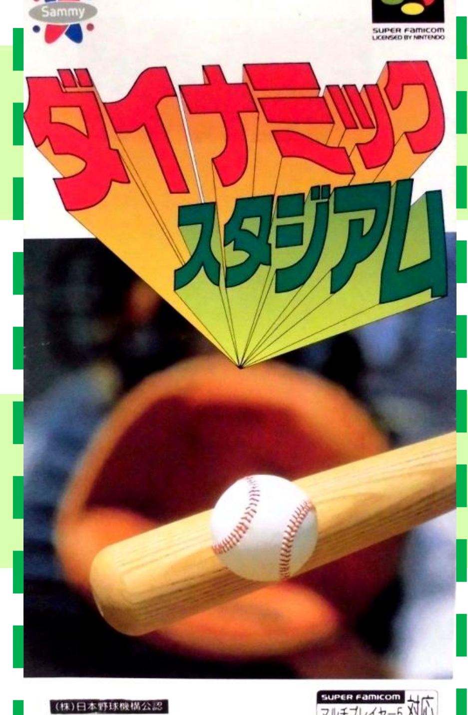


# DYNAMIC STADIUM

MULTI-PLAYER ADAPTER

| | |
|---|---|
| **Género:** Deportes (Beisbol) | **Jugadores:** 1 a 4 |
| **Año:** 1993 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Electronics Application | **Publicado por:** Sammy Studios |




*Dynamic Stadium* es uno de los muchos juegos de beisbol que se lanzaron para Super Famicom y no llegaron a occidente, aunque curiosamente este juego tiene una estética que resulta bastante occidental en algunos aspectos (como el diseño de los jugadores o el uso de onomatopeyas al estilo comic book).

Al ser un juego de beisbol su jugabilidad está dividida en tres partes: cuando bateamos, cuando lanzamos y cuando tenemos que atrapar la pelota que ha bateado nuestro rival. En todos los casos este juego es correcto y se hace muy ameno incluso si no somos seguidores de este deporte.

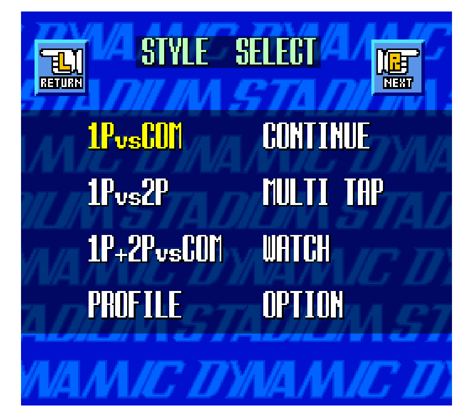






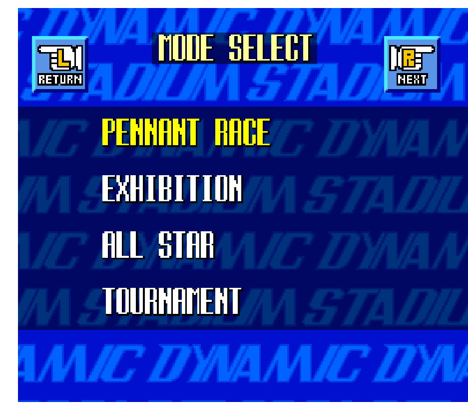



*Dynamic Stadium* es un juego muy recomendable gracias a sus menús en inglés, incluso el menú de opciones está totalmente en inglés. Los datos de los equipos y sus descripciones sí que están en japonés pero no interfieren demasiado en el juego.












# FINAL SET

| | |
|---|---|
| **Género:** Deportes (Tenis) | **Jugadores:** 1 a 4 |
| **Año:** 1993 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Open System | **Publicado por:** Forum |







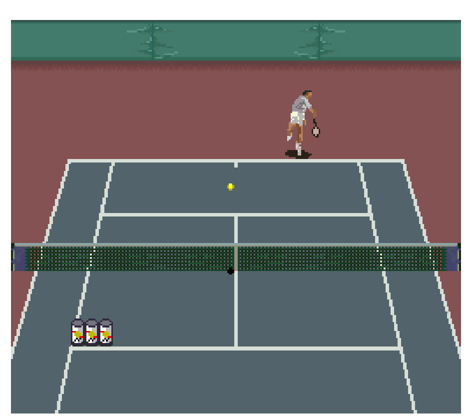
El juego de tenis por excelencia en SNES es *Super Tennis*, sin embargo existen otros juegos interesantes que no salieron de Japón. Uno de ellos es *Final Set* (también conocido como *Final Set Tennis*), que pese a no tener una jugabilidad tan pulida, no deja de ser un juego a tener en cuenta.

Visualmente este juego tiene un aspecto curioso debido a que ha intentado darle un aspecto realista a los sprites de los jugadores. En lo que se refiere a modos de juego, podemos jugar en solitario o por parejas (hasta 4 jugadores), un modo entrenamiento donde practicar tiros y un modo de juego llamado World donde vamos recorriendo el mundo con nuestro jugador personalizado.









Los menús de *Final Set* están en inglés de manera que no hay demasiada complicación para moverse por el juego. El menú de opciones esta casi completamente en inglés (y representado con dibujos). Algunos textos dentro del modo World si que aparecen en japonés, pero no influyen demasiado.









# FUNE TAROU

| | |
|---|---|
| **Género:** Deportes (Pesca) | **Jugadores:** 1 |
| **Año:** 1997 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Pack-In-Video | **Publicado por:** Pack-In-Video |







Los juegos de pesca son relativamente comunes en el catálogo de Super Famicom, pero al mismo tiempo suelen ser inaccesibles para aquellos que no dominan el japonés y aburridos para los que no son aficionados a la pesca.

*Fune Tarou* sin embargo, es un juego bastante accesible y entretenido. La pesca se divide en partes muy diferentes, primero tenemos que controlar nuestro bote hasta donde haya otro, entonces podremos elegir el tipo de cebo y una vez lanzado el anzuelo pasaremos a la parte en la cual estamos bajo el agua y tenemos que mover el anzuelo para atraer (o asustar) a los peces. Si el pez muerte tendremos alternar tirones (B), recoger sedal (A) y dejar que se canse de tirar hasta poder pescarlo. Al conseguir una puntuación concreta podremos ir moviendo el bote a nuevas zonas de pesca.

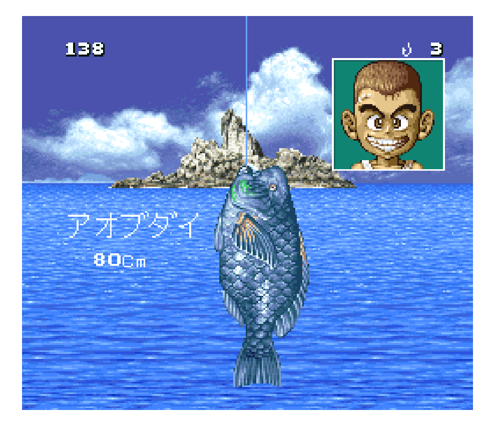








Pese a que el juego está en japonés, no hay demasiado texto mientras jugamos, de manera que no interfiere demasiado en la partida. Prácticamente todo el texto está en la tabla que describe los peces a cazar y anota nuestros récords.



# GAN GAN GANCHAN

| | |
|---|---|
| **Género:** Habilidad/Arcade | **Jugadores:** 1 o 2 |
| **Año:** 1995 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Team Mental Care | **Publicado por:** Magifact |




*Gan Gan Gachan* es un juego de acción y habilidad que parece una mezcla entre *Pac-Mania* y *Flicky*.




En este juego controlamos a una estrella que tendrá que recoger a otros personajes que pululan por la pantalla y llevarlos hacia la meta. Tras llevar un número concreto de personajes de un mismo color aparecerá una llave de su color. Para completar el nivel tendremos que conseguir todas las llaves y dirigirnos hacia la meta mientras evitamos a los enemigos, que nos acecharán sin descanso.

Para sobrevivir a los enemigos podemos convertirnos en metal o aumentar la velocidad, pero eso gastará nuestra energía (y en caso de agotarse nuestro personaje andará muy lentamente). También podemos usar a los personajes que recogemos como proyectiles, pero desaparecerán tras ser lanzados.







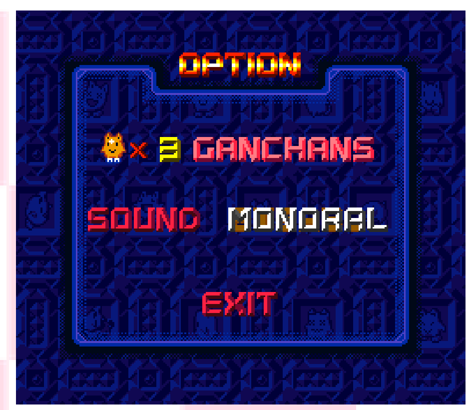



Pese a que la historia, el tutorial y algunos comentarios entre fases están en japonés, todos los menús del juego están en inglés de manera que se puede jugar sin tener ni idea del idioma nipón.









# GEKISOU SENTAI CAR RANGER

## Zenkai! Racer Senshi




| | |
|---|---|
| **Género:** Acción/Beat'em up | **Jugadores:** 1 |
| **Año:** 1996 | **Formato:** Sufami Turbo |
| **Desarrollador:** Natsume | **Publicado por:** Bandai |




Este juego es uno de los pocos que salieron para el adaptador Sufami Turbo, de manera que para disfrutarlo hay que disponer de dicho adaptador que permitía usar tarjetas como juegos, en lugar del típico cartucho de SNES.

La saga Super Sentai es el origen de los *Power Ranger* (que reutilizaban escenas de la serie y añadían metraje adicional con actores americanos) de hecho los *Power Rangers Turbo* provienen de los *Car Ranger* de este juego.




*Gekisou Sentai Car Ranger* es un juego de acción donde tendremos que ir eliminando enemigos a golpes y de vez en cuando nos encontraremos con partes de plataformas. Al contrario de lo que sucede en otros beat'em up la acción sucede en un único plano, vamos que no hay profundidad en el escenario y no podemos movernos hacia el fondo o el frente.

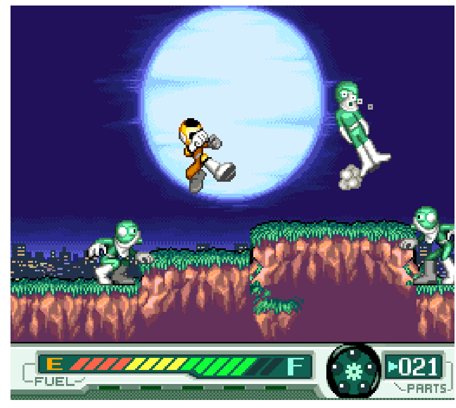



Podemos elegir entre cualquiera de los Rangers al principio de cada nivel y aunque todos se controlan igual, cada uno tiene algo que lo hace diferente (el rosa tiene doble salto, el azul puede deslizarse por el suelo, etc.)

Durante el juego encontraremos ítems que nos permitirán recuperar vida o usar habilidades especiales (como armas o subirnos a nuestro coche para arrasar todo). El juego dispone de dos finales, dependiendo de si habéis encontrado todas las partes del robot de los Rangers o no.

En este juego apenas hay textos, así que no hay ningún problema a la hora de jugarlo. El menú principal solo nos da dos opciones: jugar y elegir entre sonido estéreo o mono.



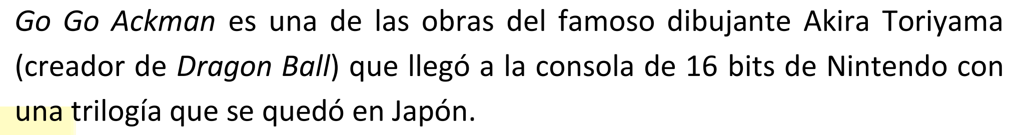





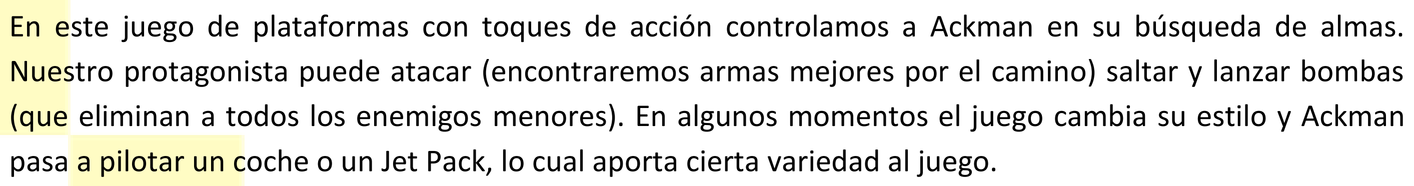

# GO GO ACKMAN

| | |
|---|---|
| **Género:** Plataformas/Acción | **Jugadores:** 1 |
| **Año:** 1994 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Banpresto | **Publicado por:** Banpresto |



*Go Go Ackman* es una de las obras del famoso dibujante Akira Toriyama (creador de *Dragon Ball*) que llegó a la consola de 16 bits de Nintendo con una trilogía que se quedó en Japón.



En este juego de plataformas con toques de acción controlamos a Ackman en su búsqueda de almas. Nuestro protagonista puede atacar (encontraremos armas mejores por el camino) saltar y lanzar bombas (que eliminan a todos los enemigos menores). En algunos momentos el juego cambia su estilo y Ackman pasa a pilotar un coche o un Jet Pack, lo cual aporta cierta variedad al juego.







Este juego tiene textos en japonés, principalmente en la introducción, en las escenas entre niveles y los diálogos que hay durante el juego. En algunos momentos durante la partida se nos permitirá elegir entre dos opciones, cada una representa un camino diferente a seguir. Afortunadamente el menú principal y el de opciones están en inglés.









# GODZILLA KAIJU DAIKESSEN

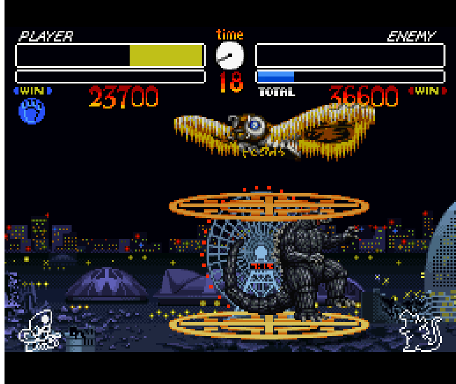
| | |
|---|---|
| **Género:** Lucha | **Jugadores:** 1 o 2 |
| **Año:** 1994 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Alfa System | **Publicado por:** Toho |

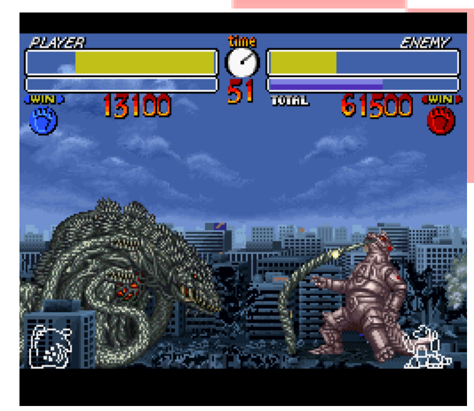



Godzilla, el Rey de los monstruos tuvo dos juegos en Super Nintendo, el primero fue *Super Godzilla* que pese a su extraña jugabilidad llegó a Estados Unidos. El segundo fue *Godzilla Kaiju Daikessen,* un juego de lucha entre monstruos de la franquicia, que pese a ser mucho más accesible para los jugadores que *Super Godzilla,* nunca salió de Japón.

En este juego podemos elegir entre 9 personajes (hay 2 más desbloqueables) y los combates se suceden de la manera esperada. Bajo la barra de vida de nuestro personaje veremos una barra azul, que mide el aguante de nuestro monstruo y en caso de llenarse quedará aturdido. En la parte inferior veremos un dibujo con la forma de nuestro monstruo que mide la rabia del personaje, al llenarse nos permite usar ataque de rabia. Es un juego bastante sencillo y los ataques especiales se hacen de manera similar a *Street Fighter II* (medio circulo, giros de 360 grados, etcétera).




Pese a tener bastante texto en japonés (como los datos de los monstruos y los títulos antes del combate) los menús del juego están en inglés (incluso las opciones).









# GOURMET SENTAI: BARA YAROU

| | |
|---|---|
| **Género:** Beat'em up | **Jugadores:** 1 o 2 |
| **Año:** 1995 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Winds | **Publicado por:** Virgin |

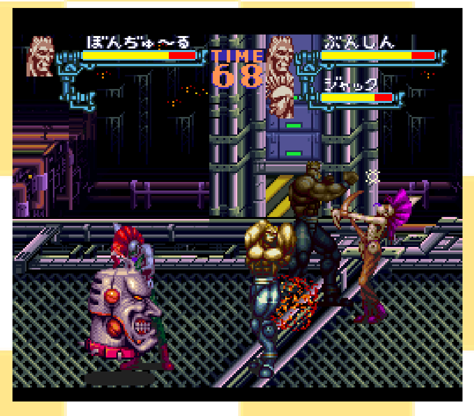






*Gourmet Sentai: Bara Yarou* es un beat'em up que puede parecer genérico de primeras, pero a la que le dedicas un poco de tiempo sorprende con muchas ideas locas y divertidas.

Tras elegir a uno de los tres personajes (hay más ocultos) empezará la acción, cada personaje puede pegar, saltar, correr y hacer una pose sexy que no sirve de nada pero hace gracia. Si usamos el botón R podemos hacer algunos ataques especiales como el puño de fuego o la explosión. Al ir eliminando a los locos enemigos iremos consiguiendo comida, que no nos rellenará vida pero nos servirá para que el robot chef nos cocine platos, que serán mejores según los ingredientes que le demos. Conforme vayamos jugando iremos viendo que la locura va a más en todos los sentidos, especialmente por algunos power ups (como los que clonan a nuestro personaje para que nos ayude) y enemigos (cada vez más alocados y divertidos).










Los menús están en inglés, aunque las opciones están en japonés (básicamente solo podemos modificar los controles y la dificultad). La historia está totalmente en japonés.





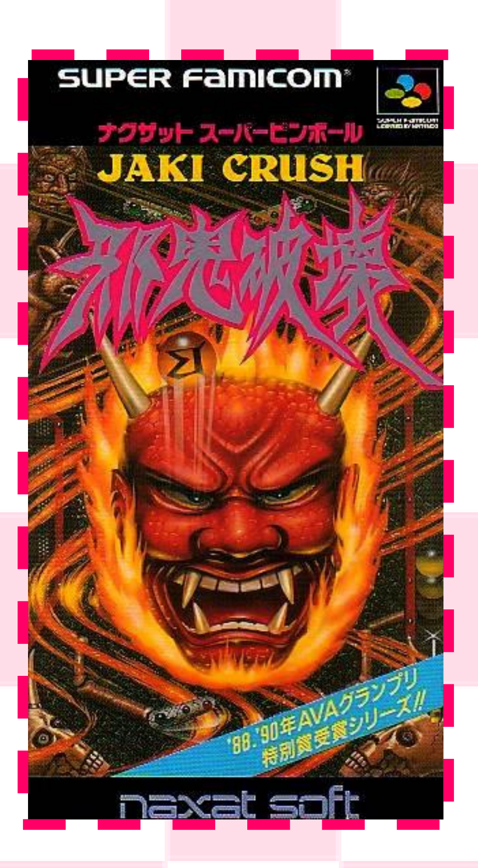




# JAKI CRUSH

| | |
|---|---|
| **Género:** Pinball | **Jugadores:** 1 o 2 |
| **Año:** 1992 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Compile | **Publicado por:** Naxat Soft |

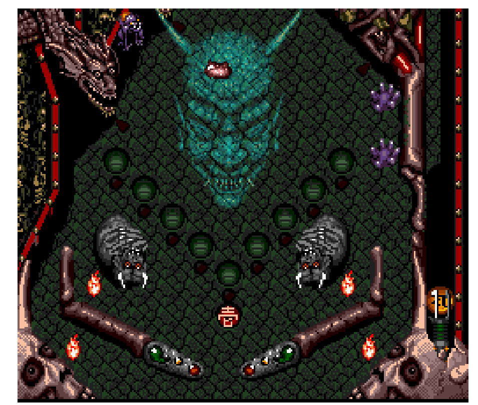


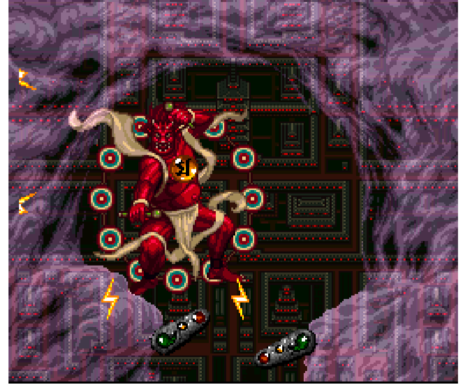




*Jaki Crush* (también conocido como *Naxat Super Pinball: Jaki Hakai*) es un juego de pinball que pertenece a la saga *Crush Pinball*.

Este juego nos ofrece un pinball demoniaco con músicas geniales y un montón de elementos terroríficos en pantalla, así como algunos enormes jefes a batir, que en conjunto le dan un aspecto visual increíble.

Es muy fácil aprender a jugar, pero solo avanzareis si sois hábiles con esta clase de juegos.





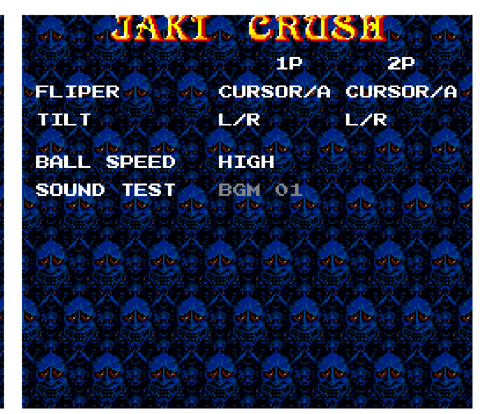


Aunque la historia está en japonés, los menús y las opciones están en inglés, lo cual unido a su estilo de juego hace que no exista ninguna complicación para disfrutarlo.





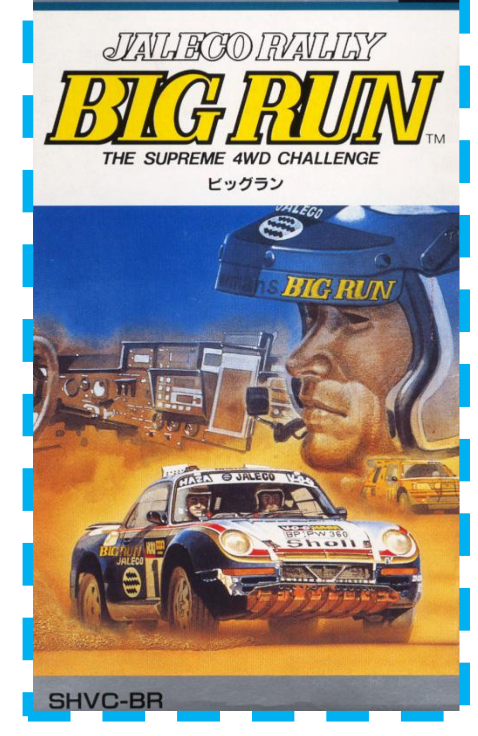




# JALECO RALLY - BIG RUN

## The Supreme 4WD Challenge

| | |
|---|---|
| **Género:** Carreras | **Jugadores:** 1 |
| **Año:** 1991 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Jaleco | **Publicado por:** Jaleco |







En 1989 Jaleco lanzó un juego de rally llamado *Big Run* para arcade, ese juego gozó cierta fama de manera que un par de años más tarde lanzó este juego, que resulta ser su secuela y cuyo nombre completo es *Jalleco Rally – Big Run – The Supreme 4WD Challenge 13e Rallye*.

Las raíces arcade de este juego se notan desde el primer momento, pues su jugabilidad es directa y sin demasiadas complicaciones. Sin embargo al ser un juego de consola se han añadido elementos para darle más complejidad, de manera que nada más empezar podremos elegir nuestro sponsor para obtener más o menos dinero y así poder elegir un mejor equipo. Tras cada carrera podemos usar el dinero que nos quede para cambiar las piezas de nuestro coche cuando estas resulten dañadas. Este añadido hace que el juego se vuelva más interesante y aumenta su rejugabilidad.

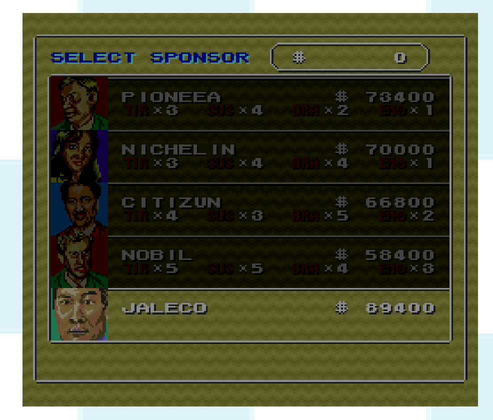









Este es uno de esos juegos que pese a no haber salido de Japón están en inglés, de manera que pese a que hay bastantes menús, no supondrán ningún problema para disfrutar del juego.

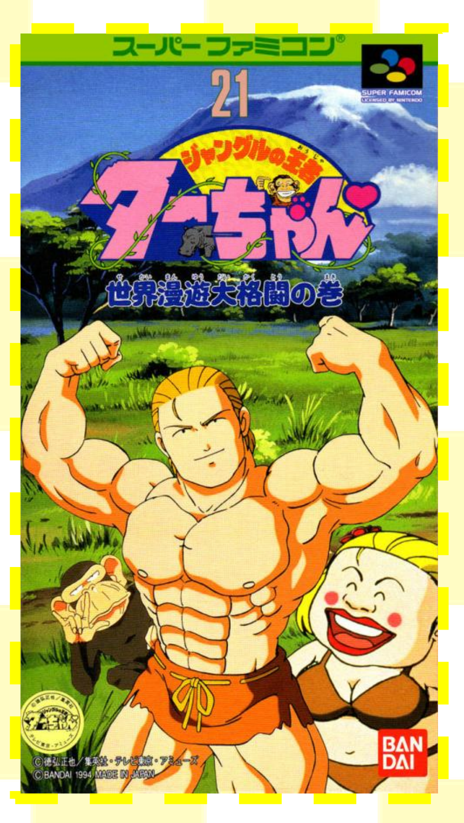






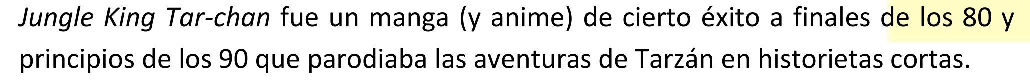


# JUNGLE NO OUJA TAR-CHAN
# Sekai Manyuu Dai Kakutou no Maki




| | |
|---|---|
| **Género:** Plataformas | **Jugadores:** 1 |
| **Año:** 1994 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Kuusou Kagaku | **Publicado por:** Bandai |

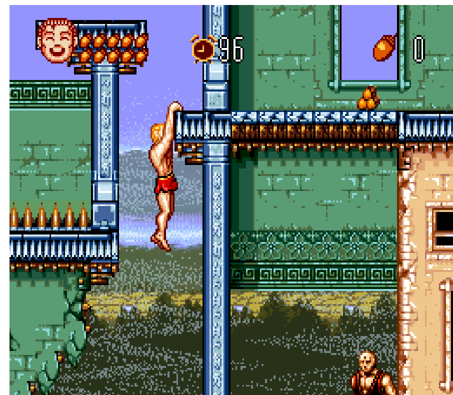


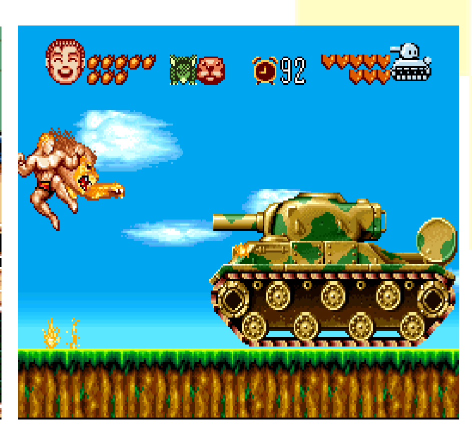



*Jungle King Tar-chan* fue un manga (y anime) de cierto éxito a finales de los 80 y principios de los 90 que parodiaba las aventuras de Tarzán en historietas cortas.

Nuestro protagonista es Tar-Chan (un Tarzán cachas y guaperas bastante cómico) que tendrá que superar muchos peligros en este juego de plataformas. Afortunadamente cuenta con recursos, pues además de ser capaz de saltar, balancearse por lianas y agarrarse de los bordes de las plataformas también puede imitar algunas habilidades animales que le permitirán planear en el aire o romper elementos del escenario. Tras completar algunos niveles nos encontraremos con un jefe que pondrá a prueba las habilidades de luchador de Tar-Chan.

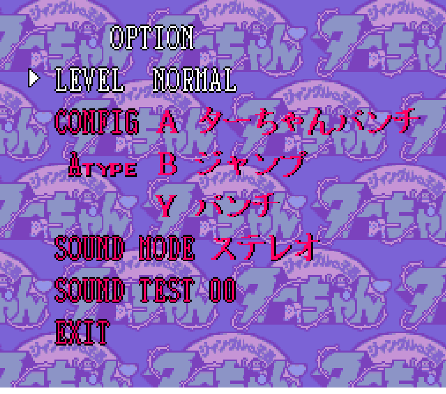


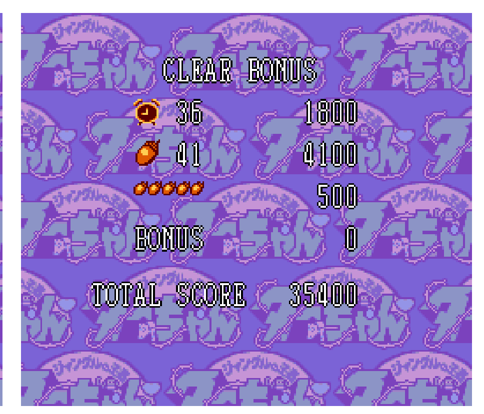




El juego contiene textos en japonés y en inglés. Los textos durante la partida suelen estar en japonés pero el menú de opciones está en inglés y el resultado de la partida tras completar cada fase también.



# KAT'S RUN: ZEN-NIPPON K CAR SENSHUKEN

**Género:** Carreras

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1995

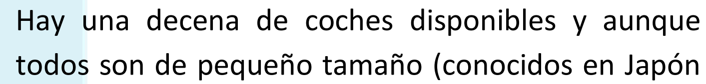
**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Atlus

**Publicado por:** Atlus




*Kat's Run: Zen Nihon K Car Senshuken* es un juego de carreras al estilo Mario Kart pero con circuitos urbanos y menos centrado en los ítems (pese a que estos existen y nos facilitan notablemente los adelantamientos).



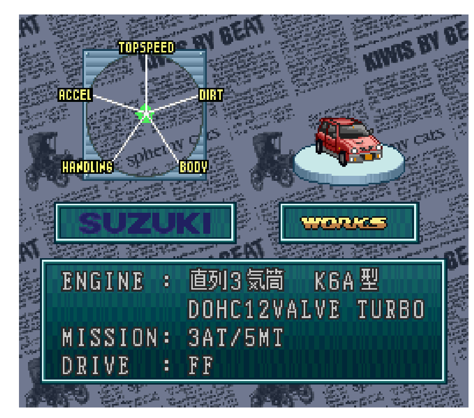



Hay una decena de coches disponibles y aunque todos son de pequeño tamaño (conocidos en Japón como Kei Cars) aportan cierta variedad a las partidas. Como no podía ser de otro modo, además del modo de juego principal (Street Race) donde podemos elegir correr un circuito o elegir una ruta doble, existe un modo multijugador bastante entretenido.







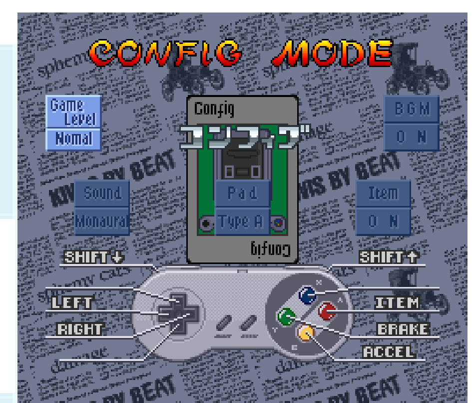



La historia del juego está en japonés, pero los menús están representados por dibujos e incluyen texto en inglés de manera que son muy intuitivos y nada confusos. Otros textos (como los que describen a los coches) también están en inglés.









# LITTLE MAGIC

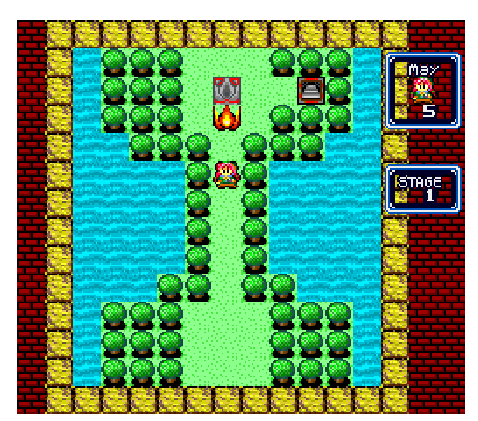
| | |
|---|---|
| **Género:** Puzle | **Jugadores:** 1 |
| **Año:** 1993 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollado por:** Altron | **Publicado por:** Altron |

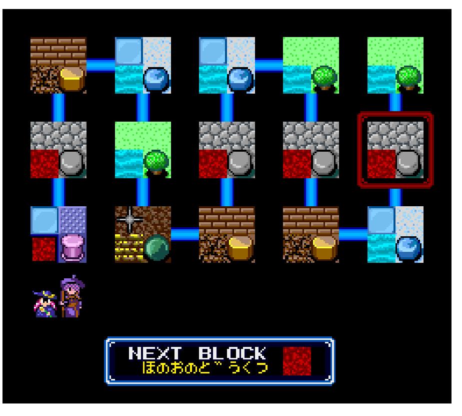


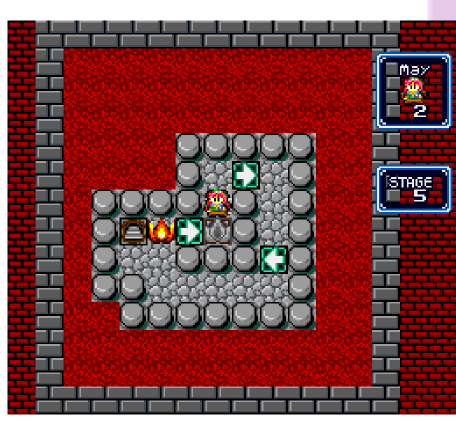




*Little Magic* es uno de esos juegos de puzle donde controlamos a un personaje encerrado en una habitación y tenemos que ir moviendo bloques, ya sea arrastrándolos al mover el personaje o empujándolos con el botón A, para colocarlos en el lugar correcto y así desbloquear la salida. En este caso, además de mover bloques podemos crear bolas azules (con el botón B) que al explotar empujan los bloques allá donde el personaje no puede llegar. De la misma manera podemos empujar las bolas para que estas se desplacen más lejos y al explotar muevan los bloques todavía más lejos (algo muy útil cuando están en algún terreno donde el personaje no puede llegar, como el agua). Como suele pasar en estos juegos, las mecánicas se van complicando cada vez más y nos harán comernos la cabeza para lograr completar el juego, en caso de atascarnos podemos suicidarnos con Select para volver a intentar resolver el nivel.




No hay demasiado texto y el menú principal está en inglés, así que es un juego accesible en lo que a idiomas se refiere. El tutorial y la historia también están en japonés.









# MAGICAL DROP

| | |
|---|---|
| **Género:** Puzle | **Jugadores:** 1 o 2 |
| **Año:** 1993 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollado por:** Data East | **Publicado por:** Data East |

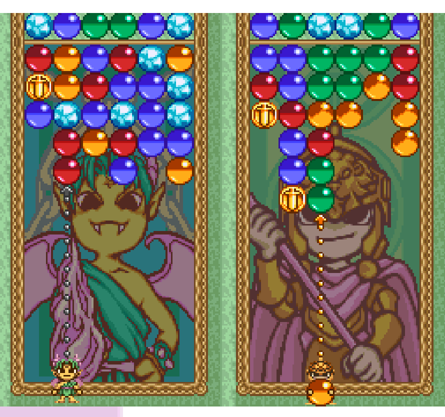






*Magical Drop* es un juego de puzle donde unos personajes muy graciosos basados en cartas de tarot han de juntar globos de colores para hacerlos desaparecer y así entorpecer al rival hasta derrotarlo. La gracia del juego es que los globos que lanzamos no aparecen de la nada, sino que los tenemos que agarrar de la parte superior de la pantalla para luego recolocarlos de manera que hagan grupos de globos del mismo color y desaparezcan. Como suele pasar con estos juegos, mientras mejor jugamos más fastidiamos al rival.






El juego está casi totalmente en japonés pero es fácil moverse por él. El menú principal está en japonés y nos da las siguientes opciones: Modo Historia (jugador contra la consola), Modo Versus (un jugador contra otro), Modo para un jugador (juegas solo), Modo Puzle (has de eliminar los globos con movimientos limitados) y Opciones. Dentro del menú de opciones podemos elegir tipo de sonido (mono o estéreo) la forma de los globos, los controles y la oscuridad o claridad del juego.









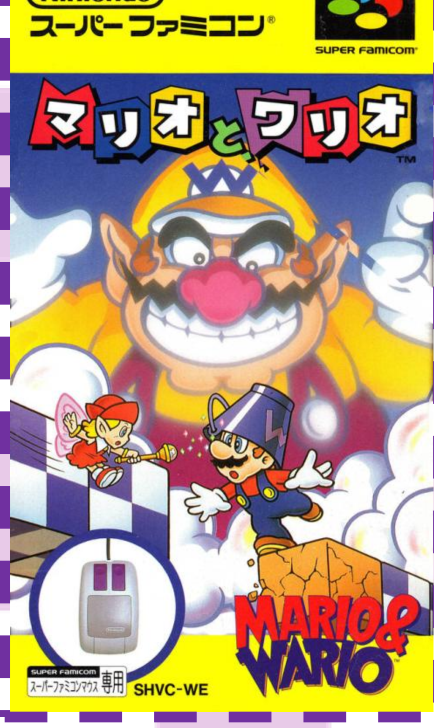
# MARIO AND WARIO






| | |
|---|---|
| **Género:** Puzle | **Jugadores:** 1 |
| **Año:** 1993 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollado por:** Game Freak | **Publicado por:** Nintendo |




*Mario and Wario* es un juego de puzle y habilidad similar a *Lemmings* pero con personajes de Nintendo.

Wario ha tapado la cabeza de Mario con un cubo y este andará a ciegas quedando expuesto a un sinfín de peligros. Nosotros (usando el ratón de Super Nintendo) controlaremos a Wanda, un hada que tendrá que ir preparando el camino por el cual caminará Mario (activando o rompiendo bloques y eliminando enemigos) o golpeándole para que cambie de dirección, ya que Mario nunca dejará de andar hasta llegar a la meta, donde Luigi le quitará el cubo de la cabeza.

Este juego tiene 3 niveles de dificultad que variaran el personaje "ciego" en base a su velocidad siendo Peach el nivel fácil, Mario el nivel normal y Yoshi el nivel difícil.



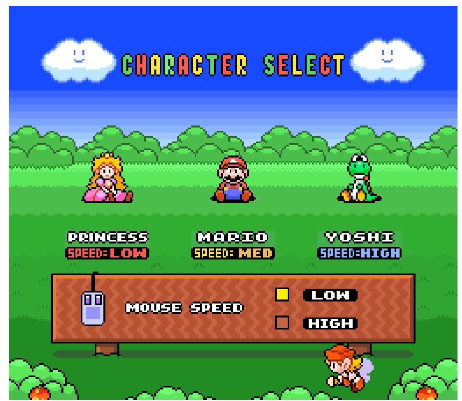


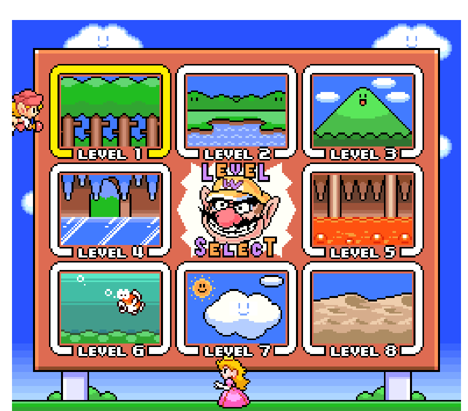





Este juego está totalmente en inglés, la verdad es que cuesta entender que no se lanzase fuera de Japón.



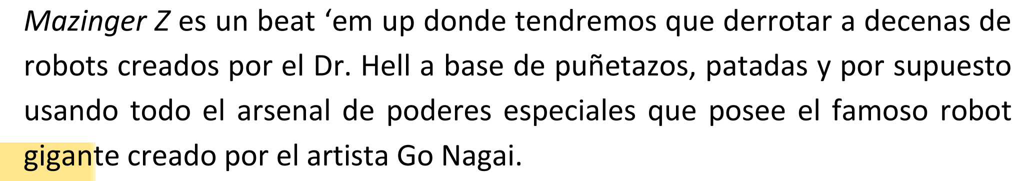
# MAZINGER Z

| | |
|---|---|
| **Género:** Beat'em up | **Jugadores:** 1 |
| **Año:** 1993 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** WinkiSoft | **Publicado por:** Bandai |





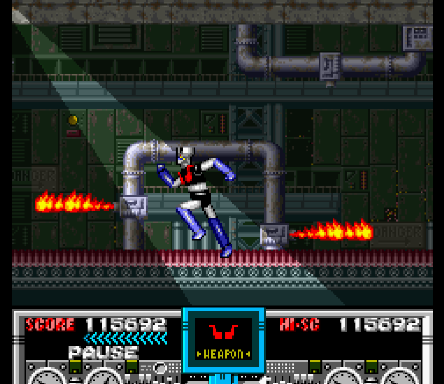




*Mazinger Z* es un beat 'em up donde tendremos que derrotar a decenas de robots creados por el Dr. Hell a base de puñetazos, patadas y por supuesto usando todo el arsenal de poderes especiales que posee el famoso robot gigante creado por el artista Go Nagai.

Pese a usar casi todos los botones del mando (L y R para lanzar los brazos, Y para pegar, B para saltar, A para cambiar de arma especial y Arriba+Y para usar el arma especial) *Mazinger Z* tiene una jugabilidad sencilla y directa que no requiere de mucha explicación.



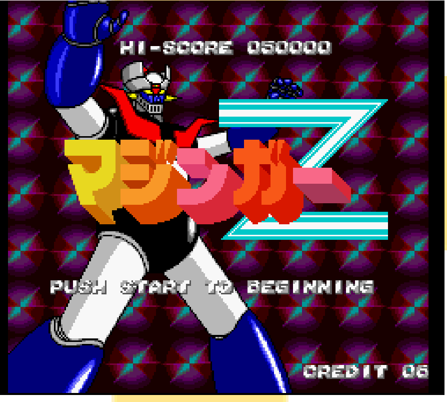







Este es otro de esos juegos que pese a usar el japonés para contarnos la historia, recurre al inglés para los menús. El menú de opciones (que aparece si presionamos SELECT en la pantalla de titulo) está totalmente en inglés y todos los datos que aparecen en pantalla mientras jugamos también.



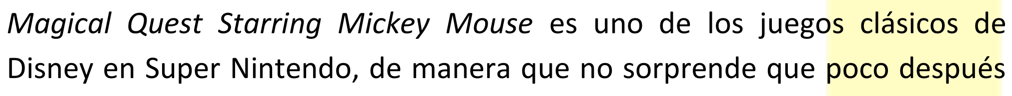






# MICKEY TO DONALD: MAGICAL ADVENTURE 3

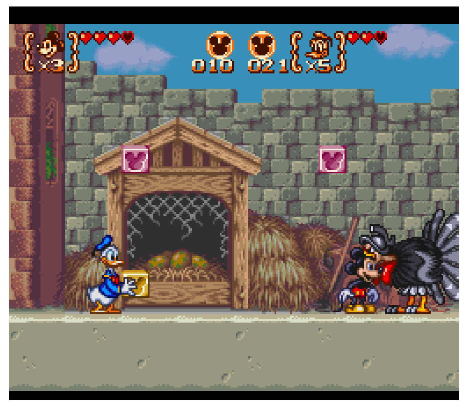
| | |
|---|---|
| **Género:** Plataformas | **Jugadores:** 1 o 2 |
| **Año:** 1995 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Capcom | **Publicado por:** Capcom |



*Magical Quest Starring Mickey Mouse* es uno de los juegos clásicos de Disney en Super Nintendo, de manera que no sorprende que poco después apareciese una secuela (*Great Circus Mystery*) que añadió entre otras cosas el necesario modo a dos jugadores simultáneos. En 1995 se lanzó esta tercera parte, que no llegó a occidente.

Si habéis jugado a cualquiera de las partes anteriores ya sabéis de sobra como es este juego, en caso contrario os encontraréis ante un juego de plataformas donde usareis a los enemigos atontados como arma arrojadiza y posteriormente iréis obteniendo disfraces que os otorgarán poderes nuevos.







En este juego todos los textos están en japonés, aunque no influyen demasiado en la jugabilidad (ni siquiera a la hora de jugar a minijuegos o comprar en la tienda). El menú principal nos da tres opciones: Jugar, Password y Opciones. Si elegimos la primera nos preguntará si queremos jugar solos o acompañados. El menú de opciones nos permite modificar la dificultad, los controles, el tipo de agarre (automático o presionando el botón) y el sonido mono o estéreo.









# NICHIBUTSU ARCADE CLASSICS

**Género:** Recopilatorio Arcade

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1995

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Syscom

**Publicado por:** Nihon Bussan







*Nichibutsu Arcade Classics* es un recopilatorio de tres juegos clásicos de Nichibutsu (también conocida como Nihon Bussan) de principios de los años 80. El primer juego es *Moon Cresta*, un shooter espacial similar a juegos como *Galaga*, el segundo es *Crazy Climber*, donde controlamos a un personaje que va trepando por un edificio (y cuyos controles son bastante complejos) y el último juego es *Frisky Tom*, donde tenemos que arreglar los daños que haya en las tuberias moviendo a nuestro personaje y poniendo las piezas que falten.

Los tres juegos tienen una jugabilidad diferente y se pueden jugar a uno o dos jugadores, además nos dan la opcion de jugar en modo clásico (el juego tal cual era en su día) o arranged (con mejoras gráficas).




El menú principal y los menús de los tres juegos están en ingles, incluidas las opciones.







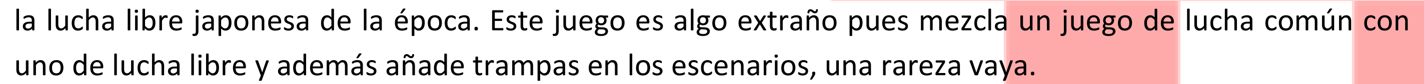


# ONITA ATSUSHI FMW

| | |
|---|---|
| **Género:** Lucha | **Jugadores:** 1 o 2 |
| **Año:** 1992 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Marionette | **Publicado por:** Pony Canyon |

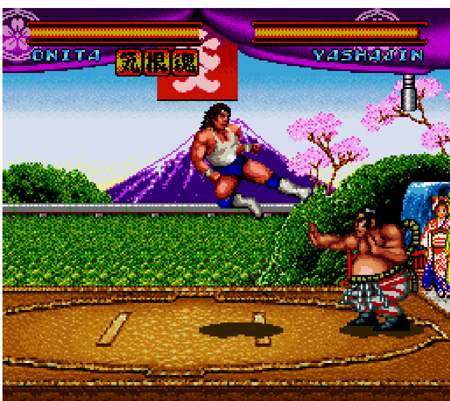



*Onita Atsushi* fue un tipo bastante popular en Japón pues hizo carrera en política y en lucha libre, así que no es de extrañar que de nombre a este videojuego, donde también podemos encontrar a otros luchadores reales de la lucha libre japonesa de la época. Este juego es algo extraño pues mezcla un juego de lucha común con uno de lucha libre y además añade trampas en los escenarios, una rareza vaya.



Cada personaje puede pegar (B, A), correr (X) o agarrar al rival (Y). En caso de agarrar al oponente ambos personajes forcejearan y tendremos que darle a una dirección y al botón Y para lograr hacer la llave que queramos, las llaves consumiran marcadores de poder (situados bajo la barra de vida). Curiosamente solo los personajes más ágiles pueden saltar libremente, los pesados solo podrán hacer saltos con patada.





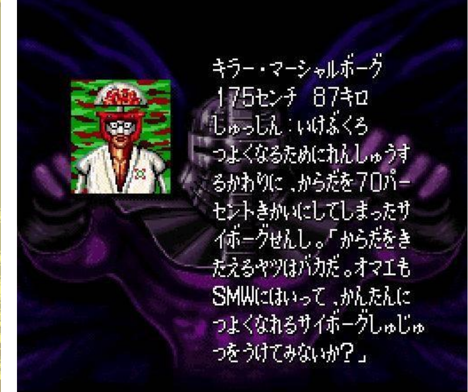


Al empezar el juego encontraremos dos opciones en japonés, la primera es para el modo 1 jugador y la segunda para el modo a 2 jugadores. Al completar el modo para 1 jugador desbloquearemos un tercer modo donde podremos controlar a un luchador oculto. La historia también está en japonés.









# ONIZUKA KATSUYA
## Super Virtual Boxing

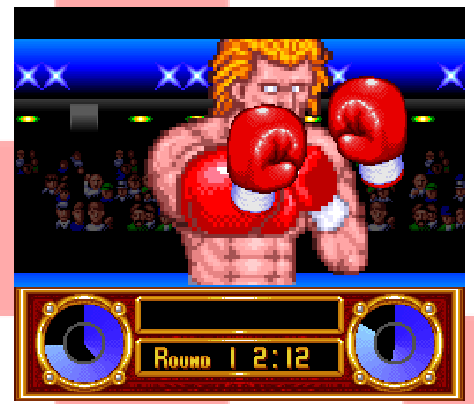
| | |
|---|---|
| **Género:** Boxeo | **Jugadores:** 1 |
| **Año:** 1993 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Sting | **Publicado por:** Sofel |







*Onizuka Katsuya Super Virtual Boxing* es un juego de boxeo un tanto particular, pues se juega desde una perspectiva en primera persona, lo cual le da un toque único. Durante el combate podemos dar golpes por la izquierda o la derecha (Y, A), dar golpes bajos (L y puñetazo) y protegernos (L, R) al mismo tiempo que nos movemos hacia los lados y tratamos de evitar los golpes del rival. En un par de partidas le habremos pillado el truco al control y al tipo de juego, y la verdad es que es muy entretenido.










Los menús del juego están en inglés y las opciones también (salvo la descripción de los botones del mando, algo que no tiene mucha importancia porque tras haber jugado ya sabéis lo que hace cada uno). Algunos textos (como las presentaciones antes del combate) están en japonés, pero no influyen demasiado.









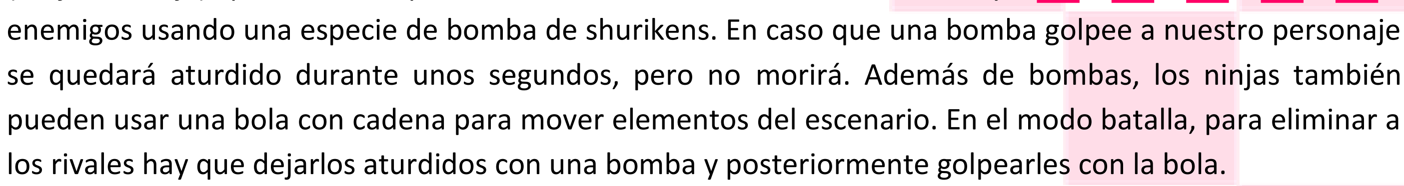
# OTOBOKE NINJA COLOSSEUM

**Género:** Habilidad/Arcade | **Jugadores:** 1 a 4

**Año:** 1995 | **Formato:** Cartucho

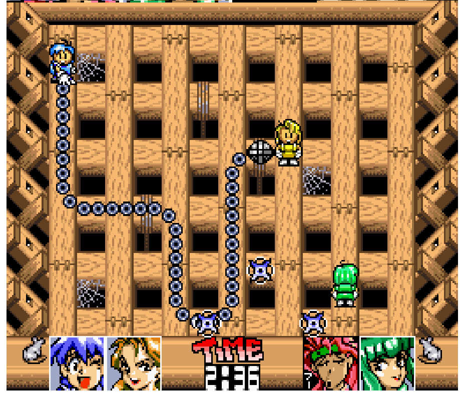
**Desarrollador:** Mint | **Publicado por:** Intec



Este juego es un clon de *Bomberman* pero protagonizado por kunoichis (mujeres ninja) que tendrán que ir eliminando elementos del escenario y enemigos usando una especie de bomba de shurikens. En caso que una bomba golpee a nuestro personaje se quedará aturdido durante unos segundos, pero no morirá. Además de bombas, los ninjas también pueden usar una bola con cadena para mover elementos del escenario. En el modo batalla, para eliminar a los rivales hay que dejarlos aturdidos con una bomba y posteriormente golpearles con la bola.





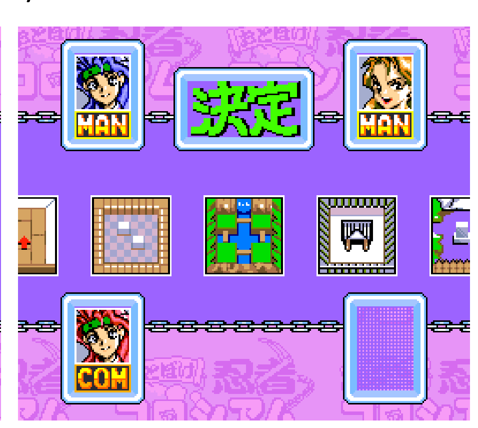


Este juego está en japonés casi totalmente, pero afortunadamente no es demasiado difícil moverse por sus menús. El menú principal nos da cuatro opciones: batalla, modo aventura para 1 jugador, modo aventura para 2 jugadores y Password. Dentro del modo batalla tendremos que elegir el número de participantes y el número de rondas que hay que ganar. Tras eso podremos elegir el personaje (en caso que queramos cambiarlo) especificar que personajes queremos que controle la consola y finalmente el escenario.









# POKONYAN! HENPOKORIN ADVENTURE

| | |
|---|---|
| **Género:** Plataformas | **Jugadores:** 1 |
| **Año:** 1994 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Toho | **Publicado por:** Toho |




*Pokonyan* fue una serie de televisión protagonizada por un Tanooki




(animal mitológico japonés al cual se le atribuían habilidades como cambiar de forma). En occidente esta serie fue conocida como Rocky Raccat!

*Pokonyan! Henpokorin Adventure* es un juego de plataformas basado en dicha serie. Dentro de su género se puede considerar rápido, colorido y muy agradable a la vista, pues todos los personajes son simpáticos y nuestro protagonista tiene animaciones secundarias muy graciosas.



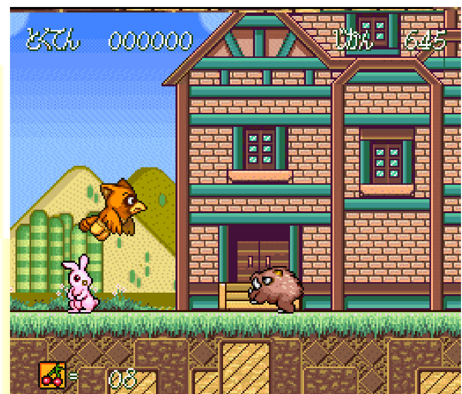

La misión de nuestro personaje es recuperar la comida que han robado otros animales, así que tendremos que recorrer los niveles recogiendo diferentes alimentos para completarlos y finalmente enfrentarnos a un jefe. Nuestro protagonista puede correr a mucha velocidad y también saltar dos veces seguidas, además puede convertirse en otros animales como un canguro, un pájaro o un erizo, cada uno con sus propias habilidades presionando el botón R y una dirección.




La parte negativa de este juego radica en su dificultad, pues es tan fácil que nuestro personaje no puede morir. Dan ganas de seguir jugando al juego para ver que saldrá en el siguiente nivel pero fue programado pensando en un público joven, por lo cual no ofrece ningún tipo de reto.

El texto en este juego está en japonés pero es prácticamente irrelevante, pues no hay ni menú de opciones, ni demasiado texto durante la partida.



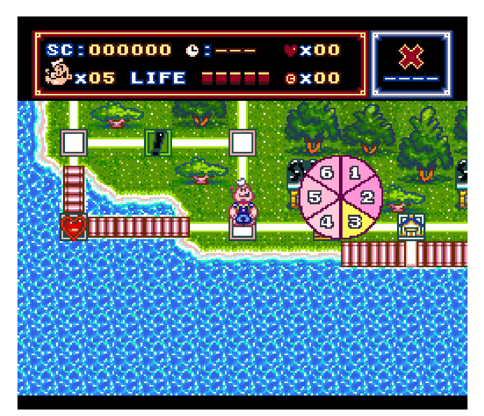
# POPEYE
## Ijiwaru Majo Sea Hag no Maki

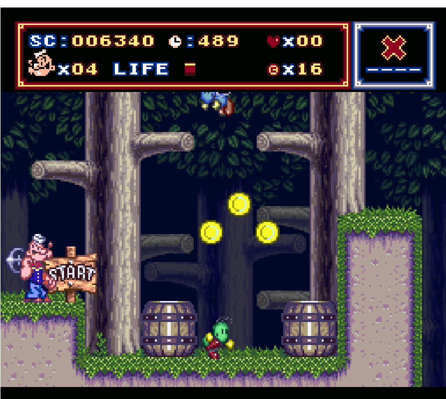
| | |
|---|---|
| **Género:** Plataformas/Tablero | **Jugadores:** 1 o 2 |
| **Año:** 1994 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Technos Japan | **Publicado por:** Technos Japan |




*Popeye* es un personaje muy popular en todo el mundo y quizás por eso sorprende que existan juegos de este personaje que no salieron de territorio japonés como este *Popeye: Ijiwaru Majo Sea Hag no Maki*, donde la malvada Bruja de Mar ha petrificado a los amigos del marinero y este tiene que recuperar sus corazones para deshacer el maleficio.

Este juego es similar a *The Flintstones: Treasure of Sierra Madrock* de SNES, pues es un juego de tablero donde nos movemos tirando el dado (en este caso, la ruleta) y según en la casilla donde terminemos el movimiento nos tocará completar una fase de de plataformas, un evento o un enfrentamiento con un jefe.



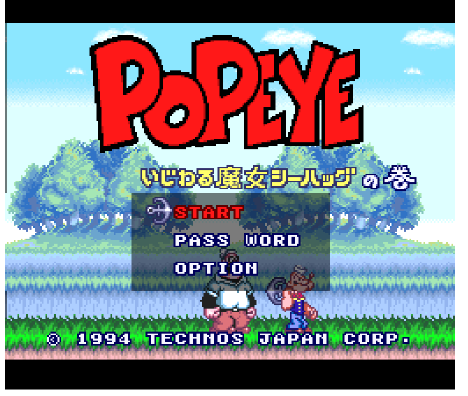



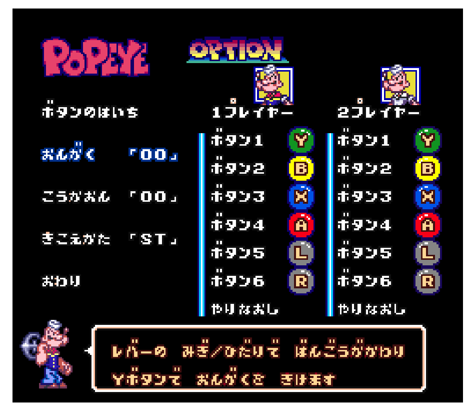




El menú está en inglés y las opciones en japonés pero son muy sencillas (controles, test de sonido y sonido mono o estéreo). Durante el juego veremos textos en japonés en los diálogos, pero se puede jugar sin demasiados problemas porque las partes importantes son las de plataformas y los combates con jefes.



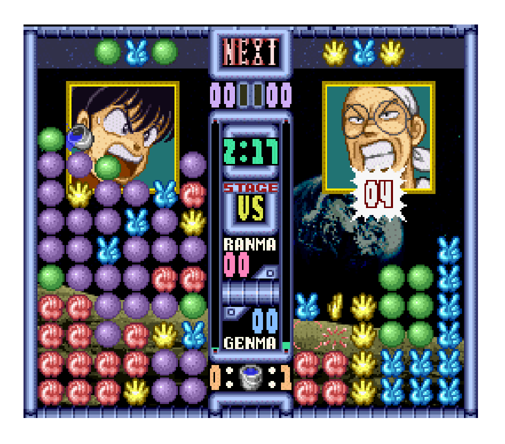
# RANMA 1/2  OUGI JAANKEN




| | |
|---|---|
| **Género:** Puzle | **Jugadores:** 1 o 2 |
| **Año:** 1995 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollado por:** Rumic Soft | **Publicado por:** Rumic Soft |



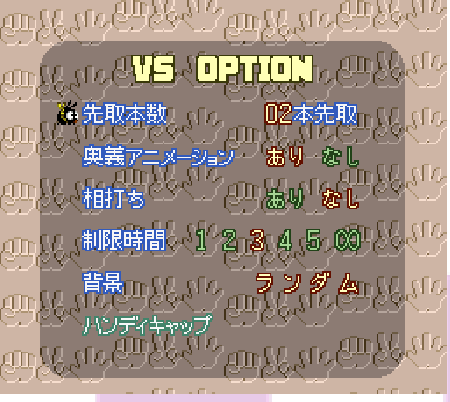

Este juego es de puzle, de manera que su jugabilidad se basa en ir apilando fichas y tratar de hacerlas desaparecer antes de que se nos llene la pantalla. Las fichas representan el juego de piedra-papel-tijera y para hacer desaparecer una ficha hay que ponerle encima la que la derrota (tijera gana a papel, papel a piedra y piedra a tijera).




La idea es hacer columnas del mismo tipo de ficha y poner encima la correspondiente que las elimine para poder atacar al rival y lanzarle bolas de color lila que le entorpezcan. Las bolas (ya sean lilas o verdes) desaparecerán de la pantalla cuando hagamos desaparecer las fichas que hay al lado o cuando se forme una línea conjunta solo de bolas. Durante la partida también podemos usar el cubo de agua, que eliminará fichas y entorpecerá al rival convirtiéndolo en su versión maldita.

Aunque la introducción esté en japonés, el menú principal está en inglés y nos permitirá acceder a tres opciones: Historia, VS y Opciones. El Modo Historia es el típico en el cual jugamos contra la consola hasta ver el final del juego. El modo opciones nos permitirá cambiar la dificultad, el sonido (Mono o estéreo), el aspecto de las fichas y acceder al menú de sonido. Dentro del modo VERSUS tenemos varias opciones (en japonés): Jugar contra la consola, jugar contra otro jugador, mirar las estadísticas del modo VS y las opciones de VS (número de rondas, quitar las animaciones, contraataques, tiempo de la partida y elegir escenario) también podremos acceder al menú de hándicaps para cada jugador (desactivar las transformaciones de los personajes, hacer que las bolas lilas sean más difíciles de eliminar, modificar el número de bolas que se eliminan al hacer combos y cambiar la velocidad).






# RYUUKO NO KEN 2

| | |
|---|---|
| **Género:** Lucha | **Jugadores:** 1 o 2 |
| **Año:** 1994 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Monolith/SNK | **Publicado por:** Saurus Co. Ltd |







Seguramente muchos recuerden lo populares que fueron los juegos de lucha a principios de los 90 gracias a *Street Fighter II*, sus secuelas y todos los juegos que trataron de seguir su estela.

Uno de esos juegos fue *Art of Fighting* (*Ryuuko No Ken* en Japón) que debido a sus gráficos y sus novedades jugables (como la barra de super ataques) alcanzó la fama suficiente para ser llevado a consolas domesticas y obtener un par de secuelas.

*Ryuuko no Ken 2* es un juego de lucha que sigue las bases sentadas por su primera parte. Se mantiene la barra de fuerza que hace que nuestros ataques sean más o menos destructivos, los sprites grandes y la dificultad elevada.










Pese a que la historia y las charlas antes de cada combate están en japonés, todos los menús y submenús están en inglés (incluido el menú de opciones) así que es un juego muy accesible a jugadores no nipones.









# SAILOR MOON S

# Jougai Rantou! Shuyaku Soudatsusen

| | |
|---|---|
| **Género:** Lucha | **Jugadores:** 1 o 2 |
| **Año:** 1994 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Angel | **Publicado por:** Angel (Bandai) |

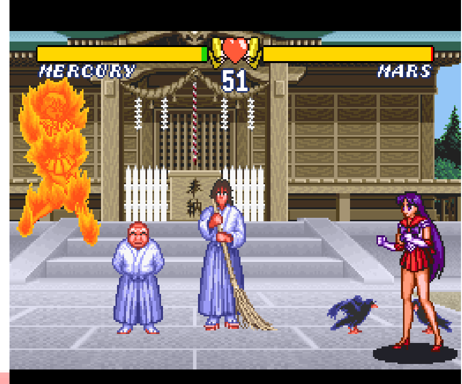


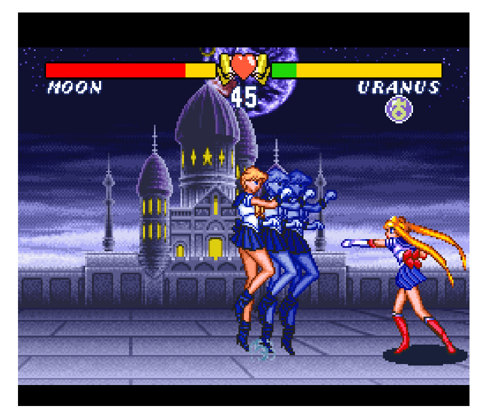




*Bishoujo Senshi Sailor Moon S Jougai Rantou! Shuyaku Soudatsusen* es un juego de lucha con personajes del popular manga. Tenemos 9 luchadores, cada uno con sus habilidades especiales y ataques especiales propios, aunque no podemos seleccionarlos a todos en el modo historia (pero a cambio podremos modificar los valores de nuestro luchador).




Este juego tiene textos en japonés e inglés. El menú principal tiene la mitad de opciones en inglés (historia, 1 jugador contra otro y 1 jugador contra la consola) y la otra mitad en japonés (modo torneo, practica y opciones). El menú de opciones nos permite modificar la dificultad y escuchar los sonidos y melodías. Antes de los combates podemos modificar los controles y activar la ayuda, que nos permitirá hacer los ataques especiales manteniendo el botón L (o R) y luego tocando uno de los botones principales.









# SAILOR MOON SUPER S: FUWA FUWA PANIC

**Género:** Puzle

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1995

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Tom Create

**Publicado por:** Bandai

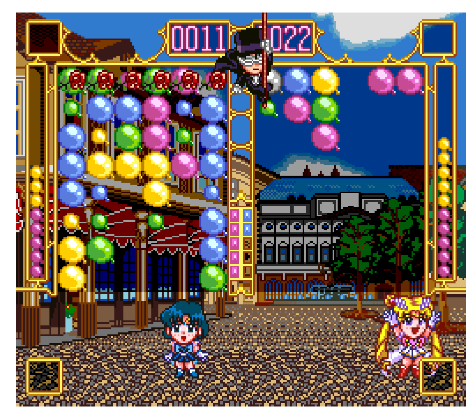


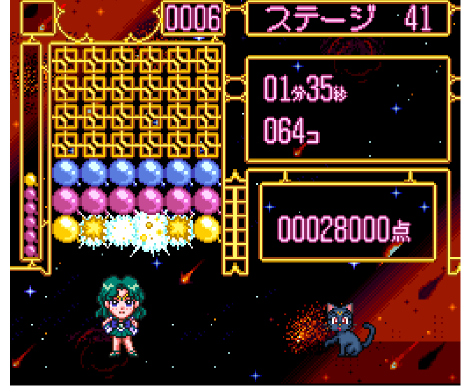


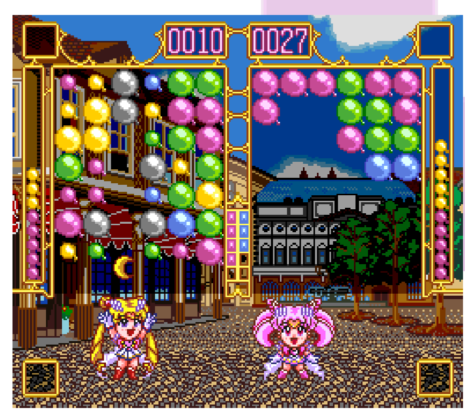


*Bishoujo Senshi Sailor Moon Super S: Fuwa Fuwa Panic* es uno de los cuatro juegos de puzle de *Sailor Moon* que salieron en SNES.

En este juego de puzle los personajes de este popular manga han de derrotar a sus rivales disparando a globos para así explotar los del mismo color, lo cual provocará que le lleguen al rival globos grises (que no se pueden explotar disparandoles) y en ocasiones nos darán algun item (que nos puede beneficiar o perjudicar). Podemos aumentar el ritmo de aparición de lo globos (presionando arriba) llamar a Tuxedo Kamen (el señor del antifaz) para que nos ayude o usar ataques especiales.




Este juego está totalmente en japonés, así que hay que tener algo de paciencia con los menús. En el menú principal vemos 4 opciones (modo historia, versus, un modo donde tenemos que completar fases y opciones). En el primer y tercer modo nos darán a elegir entre dos opciones, la primera es jugar, la segunda es introducir el password. El menú de opciones es sencillo (dificultad, controles y test de sonido).

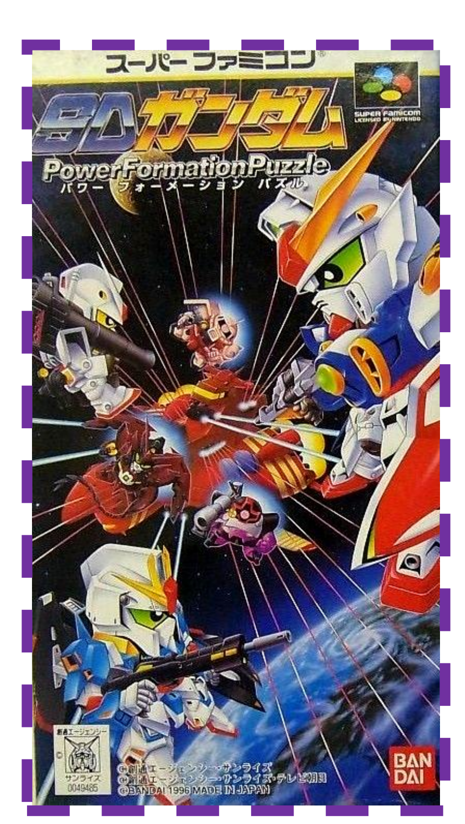








# SD GUNDAM POWER FORMATION PUZZLE

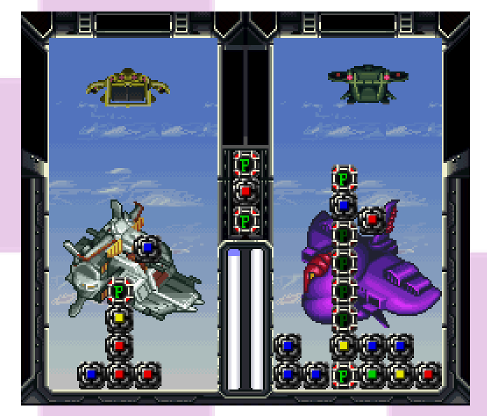


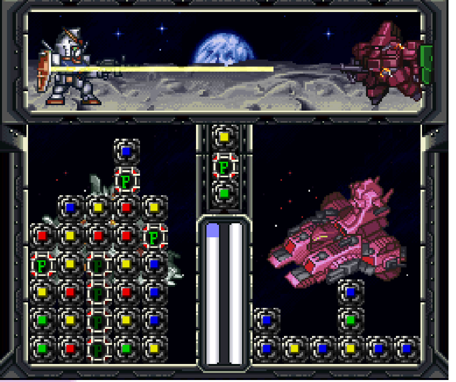

| | |
|---|---|
| **Género:** Puzle | **Jugadores:** 1 o 2 |
| **Año:** 1993 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollado por:** Tom Create | **Publicado por:** Bandai |




*Gundam* es una muy popular en Japón y cuenta con un montón de juegos en Super Nintendo de diversos géneros (estrategia, shooters, lucha, puzle…) además algunos de sus personajes aparecen también en otras sagas como *Super Robot Wars* o *The Great Battle.*

Este juego de puzle es un tanto extraño de manera que intentaré explicarlo de la mejor manera que sepa. Conforme vamos jugando iremos acumulando poder (en base al número de bloques y símbolos P que tengamos) y entonces podremos almacenar o mandar robots atacar al rival para tratar de vaciar su barra de vida (que es el objetivo del juego). Mientras más bloques de colores tengamos más poder tendrán nuestros ataques de manera que tenemos que intentar no eliminarlos. Los bloques desaparecerán si se juntan 4 o más del mismo color o 4 de colores diferentes, incluyendo líneas rectas y diagonales.

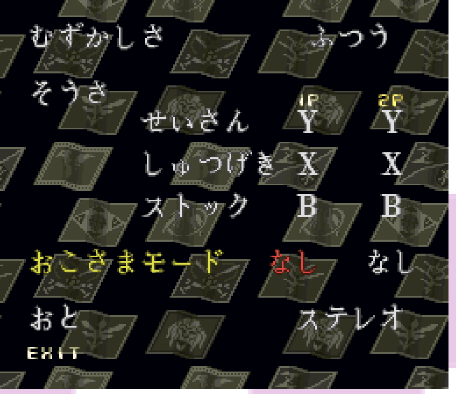






El menú principal está en inglés, pero el de opciones está en japonés. Dentro de él podremos modificar la dificultad, los controles, la dificultad del modo auto (que nos ayudará mientras jugamos) y el sonido estéreo o mono. En el modo historia encontraremos textos en japonés pero no influyen en la partida.






# SD THE GREAT BATTLE - Aratanaru Chousen

**Género:** Disparos/Plataformas

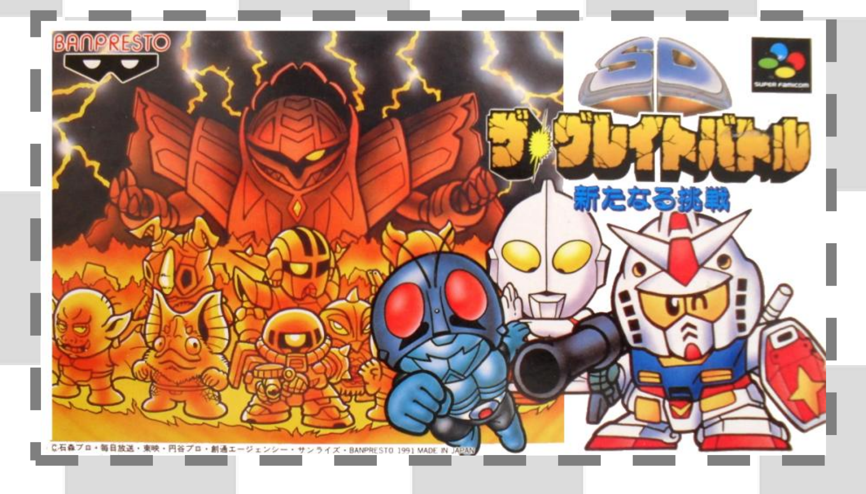
**Jugadores:** 1

**Año:** 1990

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Sun L/Banpresto

**Publicado por:** Banpresto





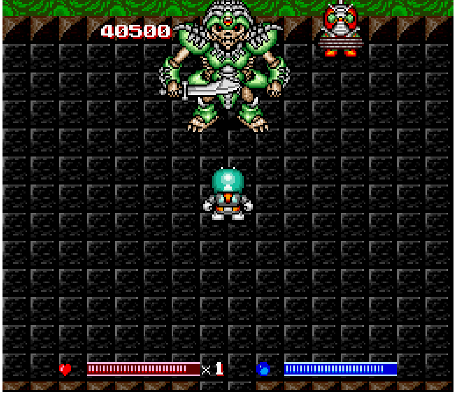


*SD The Great Battle* es el primer episodio de la saga Great Battle, que mezcla las licencias: *Ultraman*, *Gundam* y *Kamen Rider* con un aspecto colorido y gracioso gracias a sus personajes cabezones.

Esta saga tiene bastantes juegos en Super Famicom y lamentablemente ninguno de ellos salió de Japón, este juego tiene además el dudoso honor de ser el primer exclusivo de Super Famicom que no salió de Japón (pese a que se planteó en su día una versión para América).

*The Great Battle SD* es un juego de acción donde tenemos que disparar a todo el mundo, combinado con partes de plataformas. Comenzamos la aventura con 3 héroes pero podemos aumentar el número rescatando a nuestros compañeros secuestrados. Es un juego de planteamiento extremadamente sencillo, pero otorga diversión inmediata.







La simplicidad del juego también está trasladada en los textos, pues aunque la historia y los diálogos que vemos mientras jugamos están en japonés, el menú principal y todas las opciones están completamente en inglés.





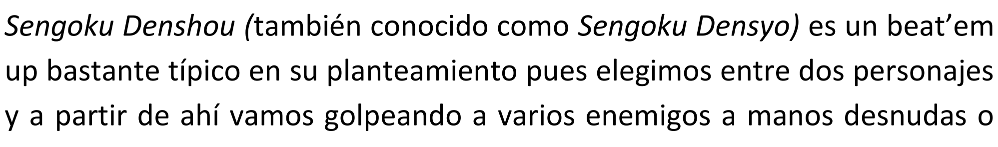




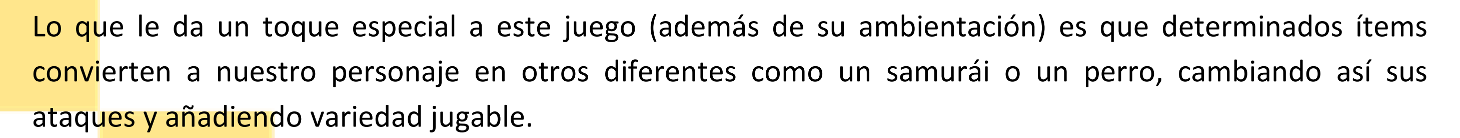
# SENGOKU DENSHOU

| | |
|---|---|
| **Género:** Beat'em up | **Jugadores:** 1 o 2 |
| **Año:** 1993 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Data East | **Publicado por:** Data East |



*Sengoku Denshou* (también conocido como *Sengoku Densyo)* es un beat'em up bastante típico en su planteamiento pues elegimos entre dos personajes y a partir de ahí vamos golpeando a varios enemigos a manos desnudas o con algún arma que encontremos para poder superar las fases hasta llegar al jefe de turno.



Lo que le da un toque especial a este juego (además de su ambientación) es que determinados ítems convierten a nuestro personaje en otros diferentes como un samurái o un perro, cambiando así sus ataques y añadiendo variedad jugable.







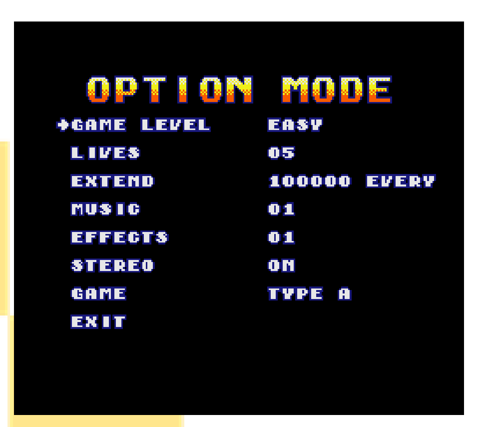



La historia está en japonés, pero el menú principal y las opciones están en inglés, así que en lo que a textos se refiere, este juego no opone ninguna resistencia a ser disfrutado por alguien que no sepa japonés.



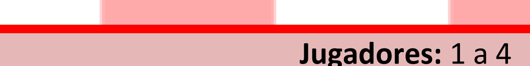








# SHIN NIPPON PRO WRESTLING



## Chou Senshi in Tokyo Dome

| | |
|---|---|
| **Género:** Lucha | **Jugadores:** 1 a 4 |
| **Año:** 1992 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** A-Wave | **Publicado por:** King Records |







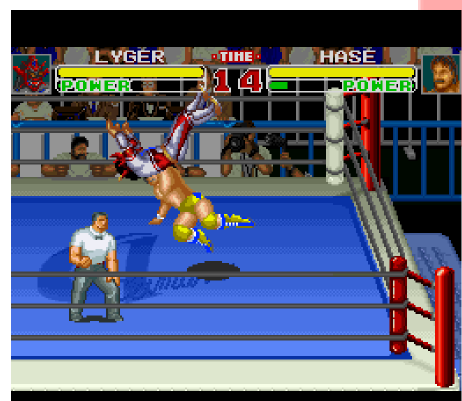
*Shin Nippon Pro Wrestling* fue otra famosa saga de lucha libre para Super Famicom y aunque visualmente es más impresionante que su competencia, también tiene unas animaciones un tanto acartonadas que hace que visualmente desmerezca mucho al verlo en movimiento.

Los luchadores golpean con Y, B, A y con X agarrarán. Una vez atrapado el rival podemos hacer llaves presionando los botones de pegar (podemos combinarlos con direcciones) o lanzar al rival contra las cuerdas presionando una dirección y X. Se pueden hacer llaves por detrás, golpear al rival en el suelo, levantarlo por la cabeza (con X) o hacerle la cuenta atrás (con L o R). Nuestros personajes pueden correr presionando dos veces una dirección, subirse a los postes, salir del ring (presionando atrás y X) o cambiarse con su compañero en el modo por parejas (también presionando atrás y X) en el cual pueden participar hasta 4 jugadores gracias al multitap.



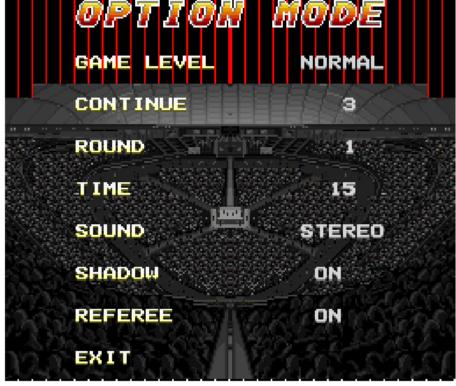







Pese a incluir algún texto en japonés, todos los menús están en inglés, incluso el de opciones.



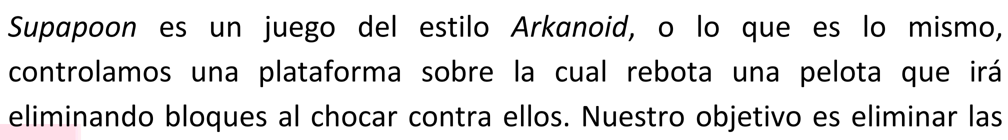






# SUPAPOON

**Género:** Habilidad/Arcade
**Jugadores:** 1
**Año:** 1995
**Formato:** Cartucho
**Desarrollador:** Now Production
**Publicado por:** Yutaka



*Supapoon* es un juego del estilo *Arkanoid*, o lo que es lo mismo, controlamos una plataforma sobre la cual rebota una pelota que irá eliminando bloques al chocar contra ellos. Nuestro objetivo es eliminar las caras amarillas con gafas para pasar de nivel, al mismo tiempo que evitamos tocar las calaveras que caen al romper algunos bloques, que mermaran la barra verde que representa nuestra vida y el tiempo restante.

Es un juego muy sencillo y aunque se complique ligeramente por los ítems que podemos ir consiguiendo nunca abandona su jugabilidad directa, lo cual significa que en segundos estaremos disfrutando del juego.







Este juego está en japonés, pero el menú es bastante sencillo. El menú principal nos deja dos opciones, la primera es empezar a jugar y la segunda es el menú de opciones donde podemos elegir la dificultad, el número de vidas y el tipo de sonido.









# SUPER F1 CIRCUS

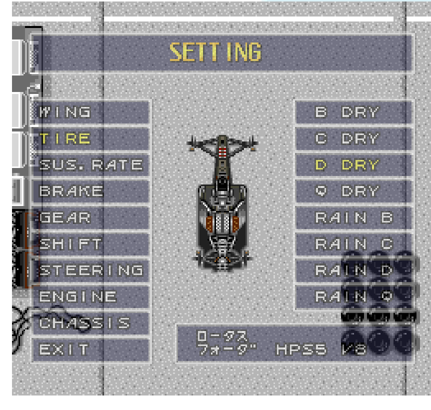
| | |
|---|---|
| **Género:** Carreras | **Jugadores:** 1 |
| **Año:** 1992 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Cream | **Publicado por:** Nichubutsu |




*Super F1 Circus* es una saga de juegos de carreras que tiene cuatro juegos en la consola de 16 bits de Nintendo y ninguno llegó a occidente.

Este juego opta por mostrar la carrera desde una vista aérea (en lugar de la habitual vista trasera) y usando el modo 7 para los circuitos, tal y como es habitual en esta consola. Además de correr y llegar primeros podemos tomar decisiones técnicas con respecto a las piezas del coche (frenos, ruedas, alerón, motor…) así como elegir quien será nuestro patrocinador. Hay varios modos de juego y muchos circuitos diferentes.






*Super F-1 Circus* está mayormente en inglés, incluyendo el menú principal, las opciones, los submenús (reparar el coche, elegir circuito, etc…). Hay algunos textos en japonés, pero la mayor parte de los menús están en inglés.





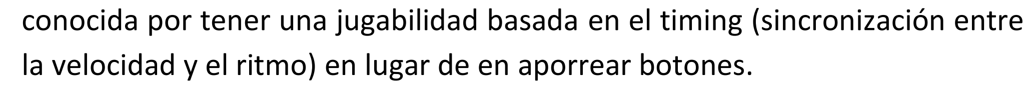


# SUPER FIRE PRO WRESTLING

| | |
|---|---|
| **Género:** Lucha Libre | **Jugadores:** 1 o 2 |
| **Año:** 1991 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Human | **Publicado por:** Human |




*Super Fire Pro Wrestling* es una de las sagas de lucha libre más constantes en el catálogo de SNES, también es conocida por tener una jugabilidad basada en el timing (sincronización entre la velocidad y el ritmo) en lugar de en aporrear botones.









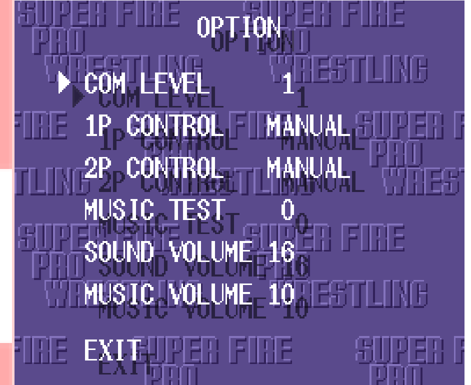
Explicaré a grandes rasgos como se juega: los botones Y, B, A sirven para atacar y el botón X hará que nuestro personaje corra. Al estar cerca del rival los botones Y, B, A ejecutarán una llave y si los combinamos con direcciones, haremos una diferente. Si lo hacemos lo mismo, pero por la espalda, las llaves cambiaran (el botón Y nos ayudará a evitarlas en caso de ser la víctima de una de ellas). Una vez el oponente esté en el suelo podemos levantarlo (Y) hacerle PIN (B) o algún movimiento fuerte o de sumisión (A). Si ambos personajes se agarran a la vez, recordad que es más importante el timing a la hora de hacer las llaves y que aporrear botones no ayuda. Por último, si queremos subirnos al poste del ring, se hace con el botón B (nos bajamos presionando abajo). En caso de estar fuera del ring y ver que se acaba el tiempo, podemos cancelar una llave y subir al ring con B.

*Super Fire Pro Wrestling* está en japonés, con algunos textos en inglés. En el menú principal nos encontramos con los modos: Campeonato, Exhibición, Eliminación, Liga, Tutorial, Password y Opciones (afortunadamente en inglés). En algunos modos se nos preguntará el tipo de juego (solo o por parejas) el número de jugadores, el tiempo, las rondas y si queremos que los luchadores puedan salir del ring o no.









# SUPER FIRE PRO WRESTLING 2

| | |
|---|---|
| **Género:** Lucha Libre | **Jugadores:** 1 a 4 |
| **Año:** 1992 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Human | **Publicado por:** Human |




*Super Fire Pro Wrestling 2* es el segundo juego de esta saga en SNES y continúa con su estilo de juego pese a añadir novedades (como usar el multitap para aumentar el número de jugadores).

Se mantienen la jugabilidad basada en el timing (nada de aporrear botones) y los comandos de su primera parte que ya expliqué en el juego anterior: Los botones Y, B, A sirven para atacar, X para correr, las llaves se hacen presionando Y, B, A y una dirección y en caso de hacer combinaciones concretas algunos luchadores harán llaves específicas. En este juego se introduce el modo Hándicap (2 luchadores contra 1). Otra novedad es que los luchadores pueden sufrir heridas críticas, que les afectará a la hora de pelear.



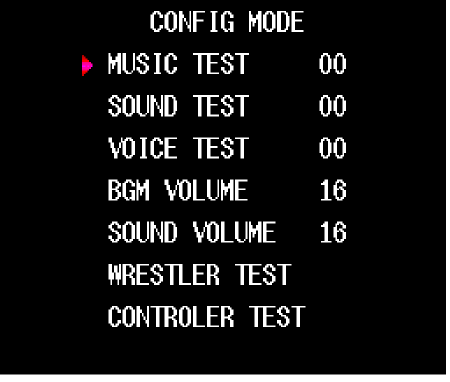







El juego está en japonés con algunas partes en inglés. El menú principal tiene los modos separados por filas de dos, de manera que en la primera tenemos Campeonato mundial (Individual o por parejas, tras completar individual desbloquearemos el modo Hándicap) y Liga, en la segunda Exhibición (Individual, Parejas o Hándicap) y Configuración (Opciones) y en la tercera Eliminación y Password. Tras elegir algunos modos aparecerá una pantalla con opciones (menú de jugadores, tiempo, si queremos que los luchadores no puedan salir del ring, poderse agarrar a las cuerdas para parar el combate y la dificultad).






# SUPER FORMATION SOCCER II

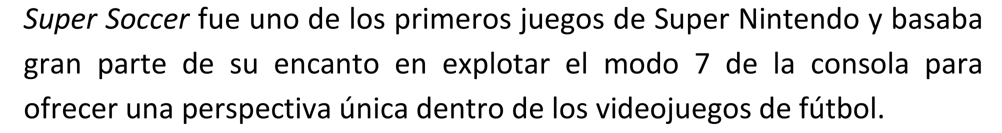



| | |
|---|---|
| **Género:** Deportes (Fútbol) | **Jugadores:** 1 a 4 |
| **Año:** 1993 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Human | **Publicado por:** Human |









*Super Soccer* fue uno de los primeros juegos de Super Nintendo y basaba gran parte de su encanto en explotar el modo 7 de la consola para ofrecer una perspectiva única dentro de los videojuegos de fútbol.

Pese al éxito de ese juego y lo popular que es el deporte en Europa y algunos países de América ninguna de sus secuelas salieron de Japón. *Super Formation Soccer II* fue la primera secuela y básicamente toma todo lo que había en él y lo expande con algunas novedades (podemos crear equipos eligiendo los jugadores que queramos y también se puede jugar a 4 jugadores con el multitap de SNES).



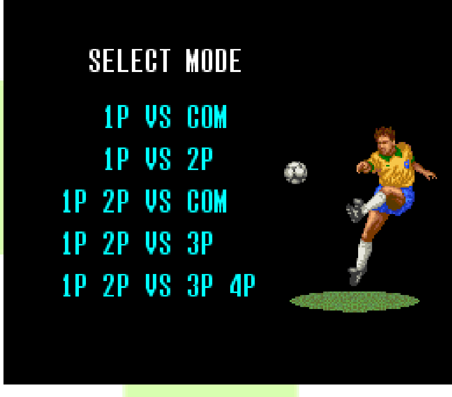







Pese a que algunos textos están en japonés (como los nombres de los jugadores) prácticamente todo el juego está en inglés lo cual nos facilitará mucho navegar por sus menús y opciones de juego.





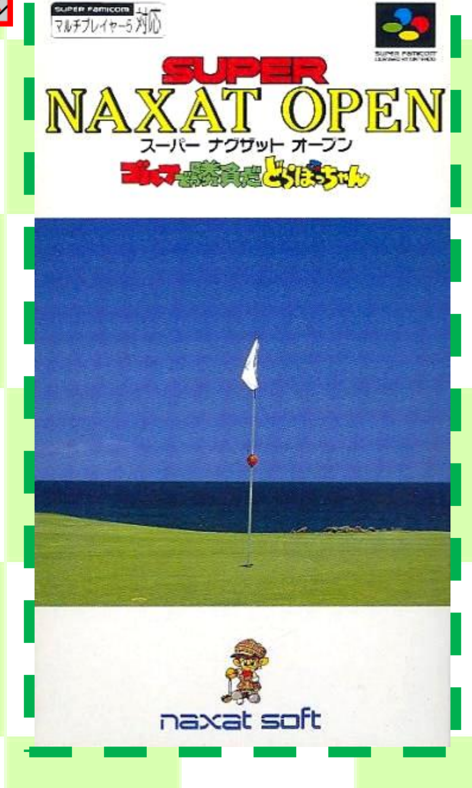




# SUPER NAXAT OPEN
## Golf de Shoubu da! Dorabocchan

| | |
|---|---|
| **Género:** Deportes (Golf) | **Jugadores:** 1 a 4 |
| **Año:** 1994 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Kuusou Kagaku | **Publicado por:** Naxat Soft |




*Super Naxat Open Golf de Shoubu da! Dorabocchan* es un juego de golf protagonizado por personajes del RPG de SNES *Twisted Tales of Spike McFang* publicado también por Naxat Soft.

En este juego de golf pueden jugar hasta 4 jugadores (pasándose el mando o usando el multitap) controlando a uno de los 6 personajes (principalmente monstruos) cada uno con sus pros y contras. A la hora de golpear la bola podremos elegir la dirección, el palo, la zona donde golpearemos la bola y la potencia. En cada modo de juego podemos modificar algunas opciones (como el número de hoyos).







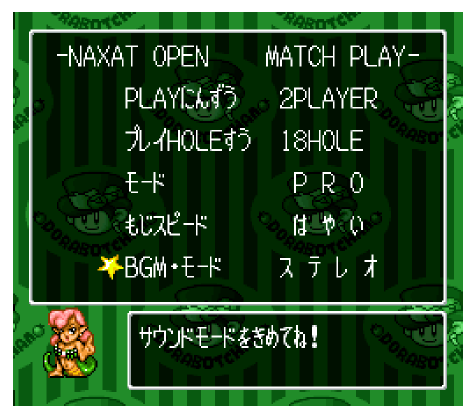


Los menús de este juego están principalmente en inglés, pero incluyen opciones en japonés. Al elegir un modo nos dan a elegir entre dos variantes (Stroke y Match) y dentro de ellas podemos modificar las opciones. En el modo Config podemos elegir con que mando juega cada jugador.









# SUPER NINJA KUN

| | |
|---|---|
| **Género:** Plataformas/Acción | **Jugadores:** 1 o 2 |
| **Año:** 1994 | **Formato:** Cartucho y Satellaview |
| **Desarrollador:** Jaleco | **Publicado por:** Jaleco |







*Super Ninja Kun* es un juego que pertenece a la saga *Ninja Kun*, que ha aparecido para muchas consolas diferentes.

Este juego mezcla las plataformas con la acción, pues nuestro ninja no dejará de saltar y atacar en ningún momento, ya que los enemigos no dejarán de acecharle. Cada vez que eliminemos a uno tendremos que atrapar el alma que queda tras él para llenar la barra de magia de nuestro personaje, ya que cuando la llenemos podremos usar un ataque especial (como dividir al ninja en 2, lo cual multiplicaría nuestro disparo). Durante el juego iremos obteniendo diferentes armas para facilitarnos la tarea de eliminar a los enemigos y a los jefes. Es un juego divertido y rápido y es todavía mejor si participan dos jugadores.










Este juego tiene todos los textos en japonés, pero no son demasiado importantes porque solo salen para narrar la historia. El menú principal nos da tres opciones: 1 jugador, opciones y 2 jugadores. Dentro de opciones podemos elegir el número de vidas y si queremos que cambie la música entre fase y fase o no.





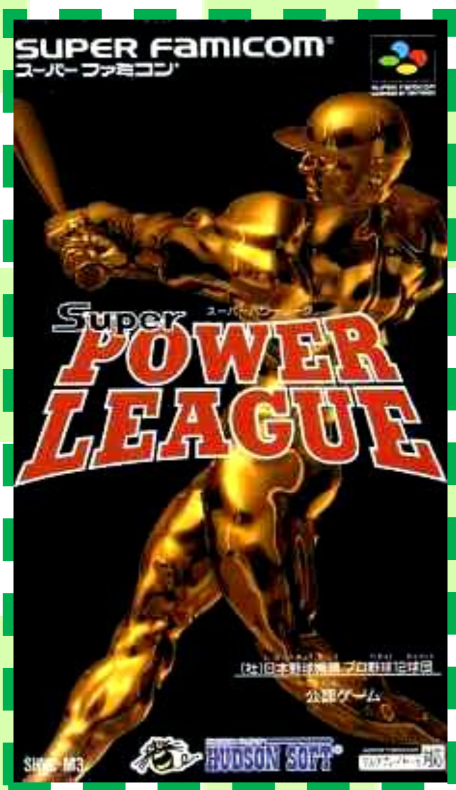




# SUPER POWER LEAGUE




| | |
|---|---|
| **Género:** Deportes (Beisbol) | **Jugadores:** 1 a 4 |
| **Año:** 1993 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Now Production | **Publicado por:** Hudson Soft |

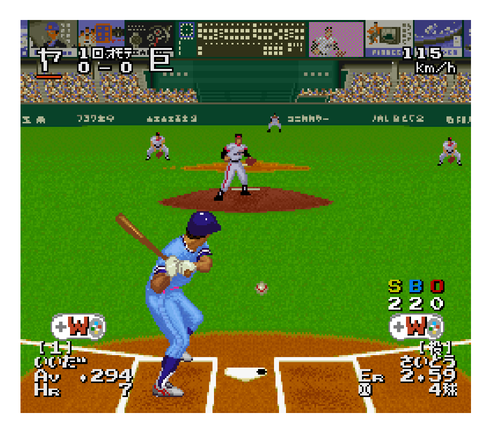


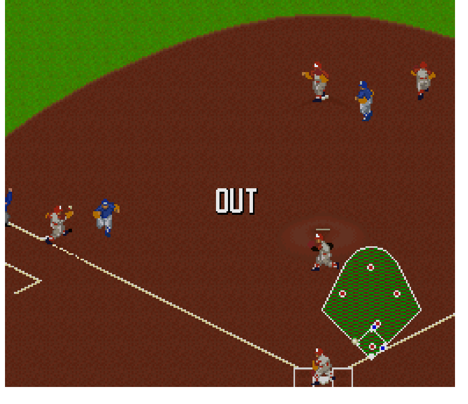




Uno de los deportes más habituales en Super Famicom es el beisbol. *Super Power League* es el primer juego de una saga que consta de 4 títulos en esta consola, ninguno salió de Japón, pero se usaron como base para crear *The Sporting News Power Baseball,* que se lanzó en Estados Unidos, de manera que os sirve para haceros una idea de lo que os vais a encontrar en esta saga.

Nos encontramos ante un juego de beisbol con una jugabilidad directa y accesible, de manera que disfrutareis lanzando y bateando pese a no haber dominado totalmente el juego. *Super Power League* nos ofrece varios modos de juego, entre ellos uno para practicar los Homeruns.









El menú principal y muchos de los submenús están en inglés, el japonés hace presencia en momentos concretos (como el nombre de los jugadores). El menú de opciones está dividido en dos partes, en la primera tenemos opciones de juego como modificar la longitud del partido y la dificultad (tercera opción), en la segunda tenemos opciones de sonido.





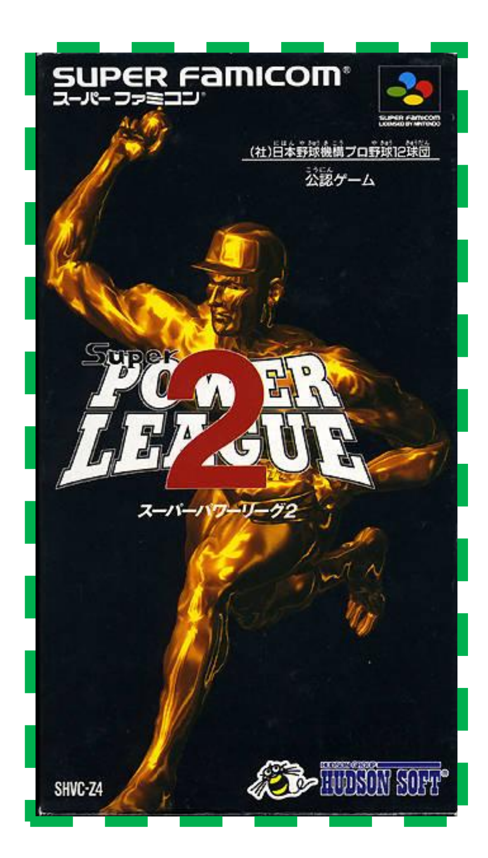




# SUPER POWER LEAGUE 2

| | |
|---|---|
| **Género:** Deportes (Beisbol) | **Jugadores:** 1 o 2 |
| **Año:** 1994 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Now Production | **Publicado por:** Hudson Soft |




Segundo juego de los cuatro que componen la saga *Super Power League* de Super Famicom.

Este juego mejora ligeramente lo visto en el juego anterior al mismo tiempo que mantiene su jugabilidad directa y accesible para los que no son muy fans del beisbol (aunque ganar partidos requerirá esfuerzo y sacrificio). Curiosamente parece que se ha eliminado la posibilidad de usar el multitap para aumentar el número de jugadores, pese a que en la primera parte si se podía.









Lamentablemente el idioma predominante es el japonés, aunque afortunadamente conserva un menú casi idéntico al primer juego de la saga (que estaba en inglés). De manera que en la parte superior tenemos los modos de juego y en la de abajo las opciones. La última opción es el menú de opciones que también se divide como en el juego anterior (la parte superior las opciones de partido y la inferior las de sonido).





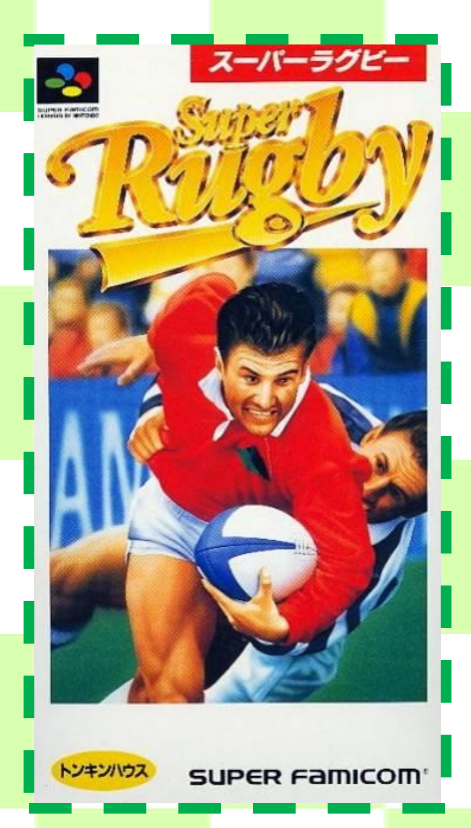




## SUPER RUGBY

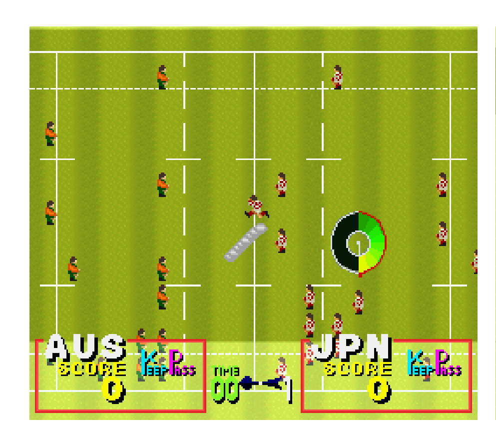
| | |
|---|---|
| **Género:** Deportes (Rugby) | **Jugadores:** 1 o 2 |
| **Año:** 1994 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** TOSE | **Publicado por:** Tonkin House |



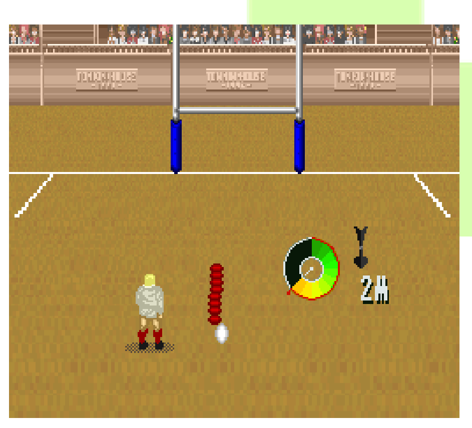

*Super Rugby* es un juego un tanto peculiar debido a que pese a tratar sobre rugby, no fue lanzado en Europa o Australia donde ese deporte se practica más comúnmente.

El rugby y el futbol americano tienen algunas similitudes, pero en realidad se juegan de manera muy distinta (por poner un ejemplo, en rugby no se puede pasar hacia adelante). Este juego es bastante sencillo y permite que personas no aficionadas a ese deporte disfruten jugándolo. Técnicamente es bastante curioso ya que usa diferentes planos para plasmar el partido: uno alejado con los jugadores pequeños, otro con un plano más cercano y un tercero para los chutes, donde se usa el clásico modo 7.



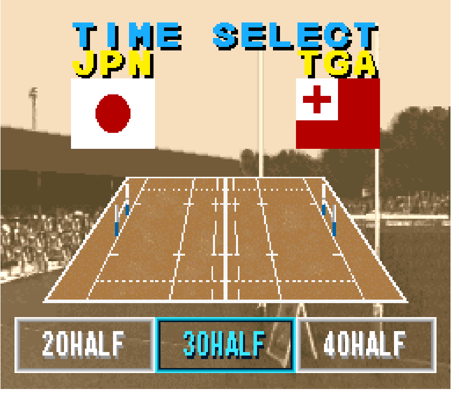


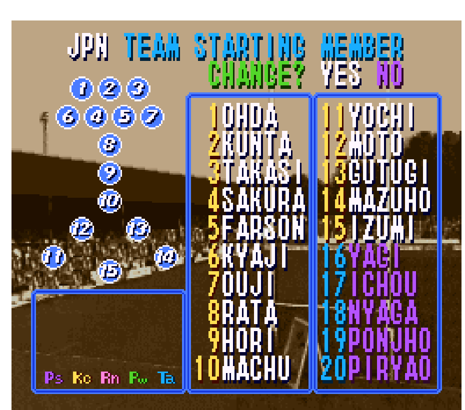





Este juego tiene los menús y las opciones en inglés de manera que se puede jugar sin problema. Existe una opción llamada Text Mode donde se pueden leer las reglas del juego en japonés, pero los textos durante las partidas están en inglés.



# SUPER TETRIS 2 + BOMBLISS

**Género:** Puzle

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1992

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** TOSE

**Publicado por:** Bullet Proof Software



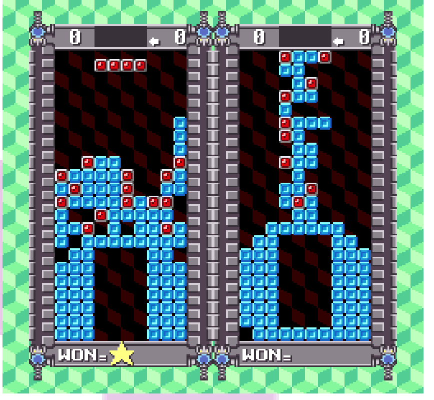


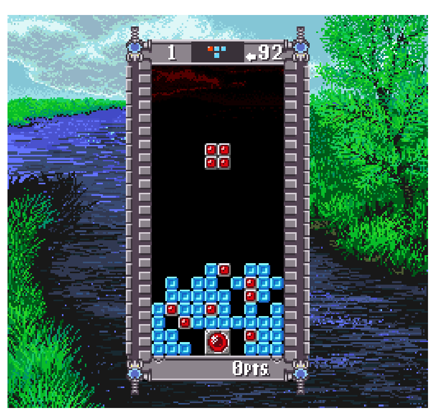


*Super Tetris 2 + Bombliss* es un juego de puzle que recopila ambos juegos. Años más tarde se lanzó una versión mejorada con la caja negra, que es idéntica a esta pero con niveles nuevos en la parte de *Bombliss*. También existe una versión de este juego con el cartucho dorado.

Este juego nos da a elegir entre diversos modos de juego tanto en el clásico *Tetris* como en *Bombliss*. Doy por sentado que todo el mundo sabe como funciona *Tetris*, así que no entraré en detalle. En cuanto a *Bombliss*, es una especie de *Tetris* donde las piezas tienen una o más partes de color rojo que resultan ser bombas que explotarán cuando hagamos una linea donde esten incluidas. El objetivo de *Bomblis* es hacer bombas grandes y hacerlas explotar para eliminar todas las piezas para poder pasar de nivel.



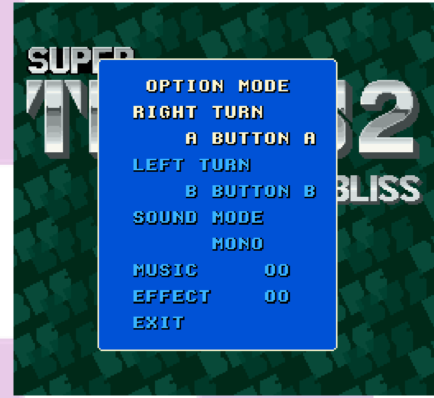




Los menús de este juego son sencillos y están totalmente en inglés, así que no hay ninguna complicación a la hora de disfrutar del juego y modificar sus opciones.









# THE AMAZING SPIDER-MAN: LETHAL FOES

| | |
|---|---|
| **Género:** Beat'em up | **Jugadores:** 1 |
| **Año:** 1995 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Agenda | **Publicado por:** Epoch Co. |



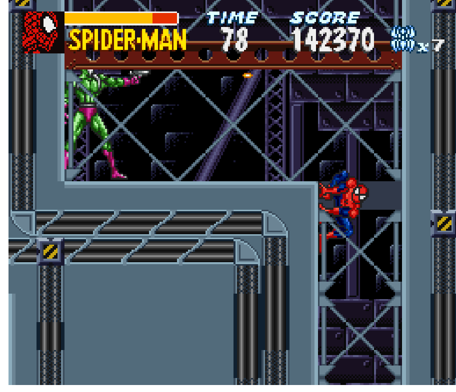




*The Amazing Spider-man: Lethal Foes* es un juego basado en el famoso personaje de Marvel que por algún motivo jamás se lanzó en occidente (pese a que tendría un mercado potencial más que decente).

En este juego Spider-man tendrá que recorrer los niveles velozmente (hay límite de tiempo) eliminando enemigos hasta llegar a uno de sus clásicos enemigos para derrotarlo a golpes y así pasar al siguiente nivel. Las habilidades de Spider-man le dan un toque único al juego, pues no solo podemos balancearnos con las telarañas, también podremos trepar por el techo y las paredes para avanzar.







El menú principal está en inglés y también las opciones. Los diálogos durante el juego están en japonés pero no son demasiado importantes ya que suelen aparecen antes y después de las peleas contra los jefes para emular las típicas conversaciones del cómic.









# THE GREAT BATTLE II – Last Fighter Twin

**Género:** Beat ‘em up

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1992

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Nova Games

**Publicado por:** Banpresto




Segundo juego de la saga Great Battle en 16 bits y al igual que su predecesor (*SD The Great Battle*) no salió de Japón.

En esta ocasión los cuatro héroes protagonizan un beat ‘em up, así que recorrerán un montón de niveles golpeando a sus enemigos más clásicos. Además de poder golpear con puñetazos, patadas, cargar un golpe especial y usar armas, podemos encontrar bolas de energía que nos permitirán usar poderes especiales de nivel 1, 2 y 3 tras seleccionarlos con L o R.








Debido a que nos encontramos ante un beat ‘em up, el hecho de que la historia esté en japonés no afecta demasiado al desarrollo de la partida. Lamentablemente los menús también están en japonés aunque siguen siendo bastante básicos en lo que a opciones se refiere. En el menú principal vemos 4 opciones (1 jugador, 2 jugadores, Password y Opciones) y en el menú de opciones podemos modificar la dificultad, el control del jugador 1 y del jugador 2, escuchar las músicas y los sonidos y elegir el tipo de sonido.



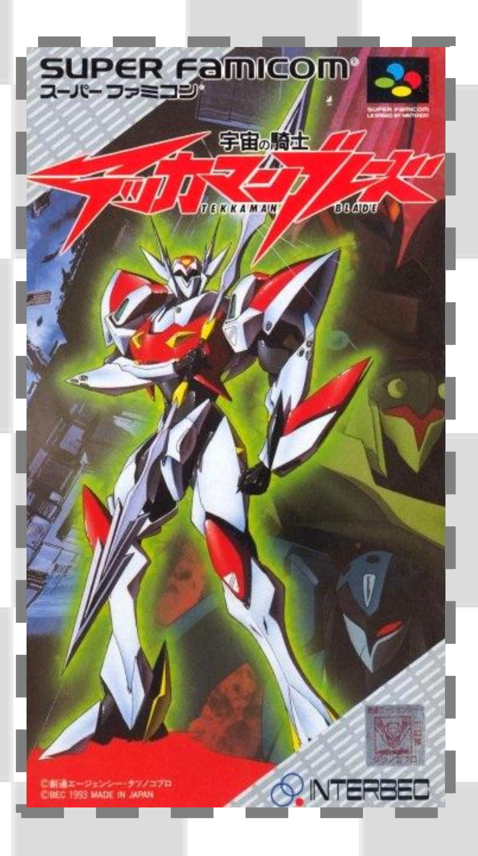






# UCHUU NO KISHI: TEKKAMAN BLADE

| | |
|---|---|
| **Género:** Disparos/Lucha | **Jugadores:** 1 o 2 |
| **Año:** 1993 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** AI | **Publicado por:** Bec |







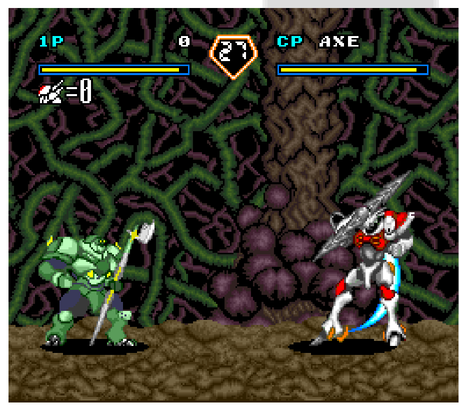
*Tekkaman Blade* fue un anime de cierto éxito a principios de los 80 y este juego pretende trasladar la serie a nuestra Super Nintendo combinando dos géneros tan dispares como un shooter de naves y un juego de lucha.

En las partes de shoot ‘em up nuestro personaje tendrá que eliminar enemigos y evitar elementos del escenario para no acabar aplastado. Al completar las fases aparecerá el jefe y  la jugabilidad cambiará para convertirse en un juego de lucha uno contra uno. El modo a dos jugadores también usa el estilo de juego de lucha.







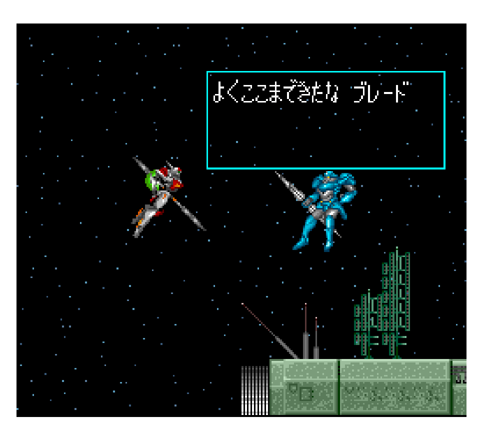



El menú principal y el de opciones están en inglés, así que no hay ningún problema para disfrutar del juego, pese a que hay algunos textos en japonés.









# UCHUU RACE: ASTRO GO! GO!

**Género:** Carreras

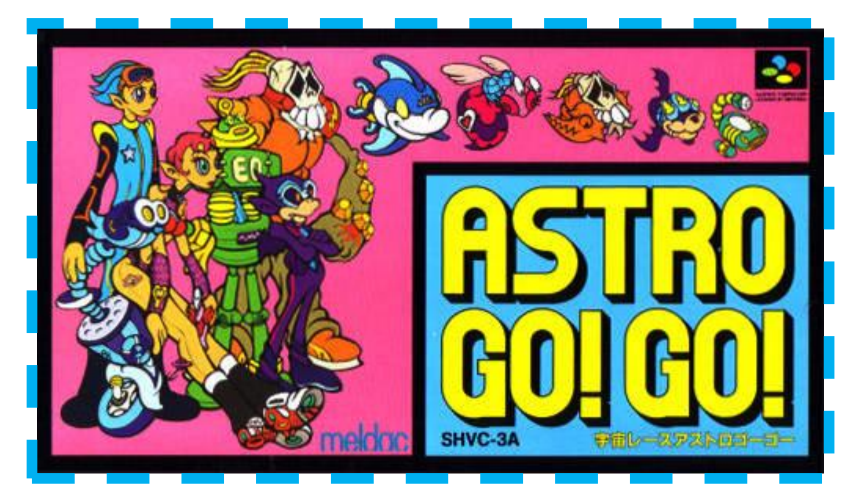
**Jugadores:** 1

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** KAZe

**Publicado por:** Meldac







*Uchuu Race: Astro Go! Go!* Es un juego que fue anunciado para el mercado occidental (supuestamente se iba a lanzar bajo el nombre *Freeway Flyboys*) pero finalmente nunca llegó a salir de Japón.

Nos encontramos ante un juego de carreras donde pilotos un tanto extravagentes manejan naves futuristas en circuitos situados en diferentes planetas. Su ambientación, su velocidad y su estilo gráfico pueden recordar a *F-Zero*, aunque conviene aclarar que existen algunas diferencias jugables y visuales entre ambos juegos (por ejemplo en este juego no hay rotaciones del escenario, aunque nuestra nave si puede rotar 360 grados, lo que significa que tenemos que ser  cuidadosos, porque al chocar contra otros corredores o el escenario puede quedar girada y tendremos que volver a colocarla correctamente).



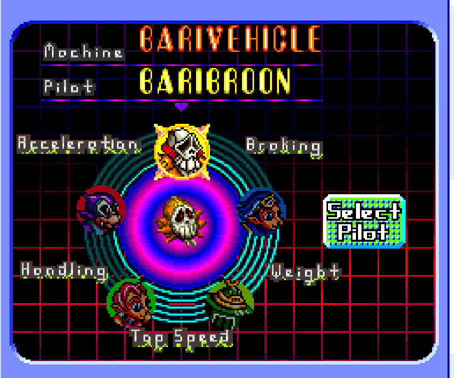







Este es otro de esos juegos que pese a no haber llegado a occidente están en inglés, de manera que no hay demasiada complicación a la hora de entender las opciones y los menús.






# WEDDING PEACH

| | |
|---|---|
| **Género:** Minijuegos | **Jugadores:** 1 a 3 |
| **Año:** 1995 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Shimada Kikaku | **Publicado por:** KSS |



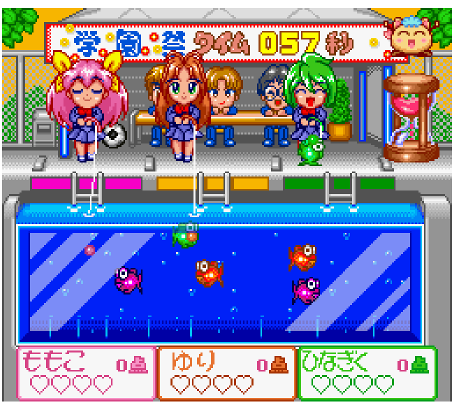


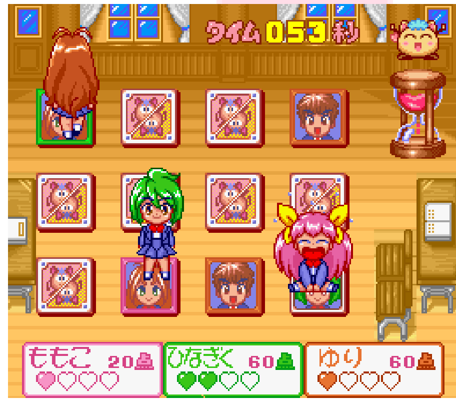


En *Wedding Peach* tres chicas compiten por conseguir una cita con el chico que les gusta, tras esa historia tan poco inspirada nos encontramos un montón de divertidos minijuegos.

Cada minijuego tiene su jugabilidad propia y aunque nos explican cómo jugar (en japonés) es bastante fácil hacerse a ellos porque son juegos sencillos como una tragaperras, golpear a los topos, hacer parejas levantando cartas, juegos de puntería, pesca… etcétera.




Al principio del juego un personajillo empezará a hablar (en japonés) y tras eso llegaremos a un menú con tres opciones donde nos preguntará cuantos jugadores van a participar (1, 2 o 3).  Tras esta opción elegiremos personaje entre los 3 disponibles y de nuevo tendremos un menú de tres opciones (modo historia, minijuegos y opciones). Si elegimos el modo historia nos preguntará cuantos minijuegos queremos jugar, si elegimos minijuegos podremos practicar en el que queramos. Pese a que el juego incluye algunos textos en japonés, es bastante fácil jugarlo y moverse por sus menús.











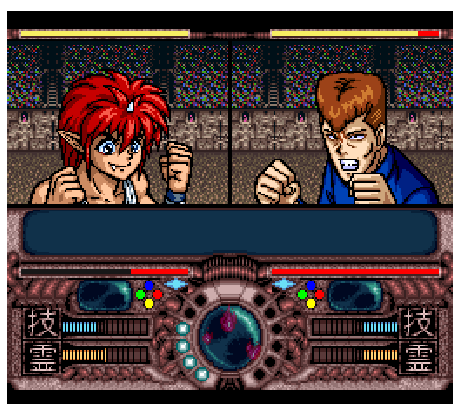

# YU YU HAKUSHO

| | |
|---|---|
| **Género:** Lucha | **Jugadores:** 1 o 2 |
| **Año:** 1993 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Namco | **Publicado por:** Namco |

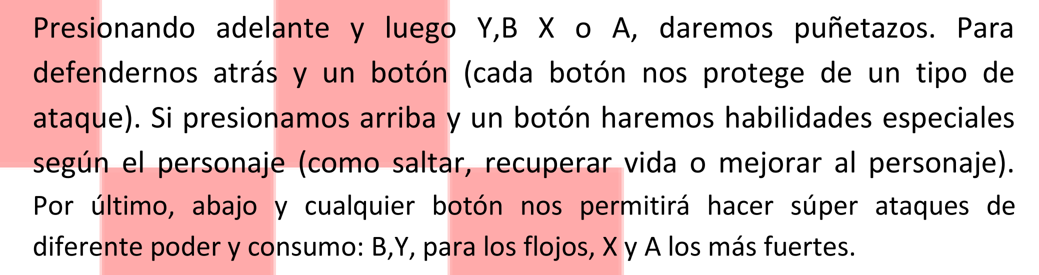


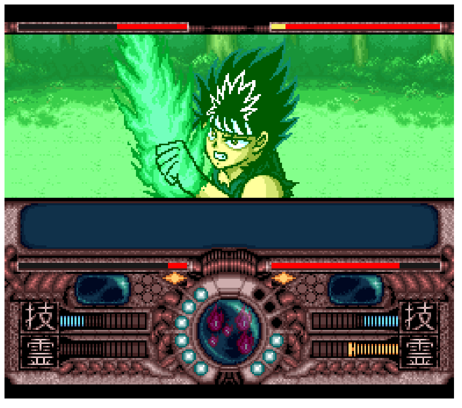

El popular anime *Yu Yu Hakusho* tuvo 4 juegos de lucha en Super Nintendo, dos de esos juegos eran bastante atípicos en su manera de representar la pelea, veamos al primero de ellos.

Durante la pelea vemos la cara de ambos luchadores y el combate se resuelve presionando direcciones para rellenar una barra (que aumentará el % de éxito de nuestro ataque) y luego un botón para hacer una acción concreta. En pantalla veremos a los dos luchadores y la barra de vida arriba, en la parte de abajo veremos una barra azul (que marca el aguante de nuestro personaje antes de quedar aturdido) y una amarilla (que marca los puntos de magia que tenemos para hacer los súper ataques). En el centro de la pantalla hay una esfera con almas y unas marcas circulares a su alrededor. Cada vez que hagamos un ataque con éxito, las almas se pondrán en las marcas circulares de nuestro lado y las podremos usar para hacer súper ataques (si presionamos B) o para subir la barra azul (con X).

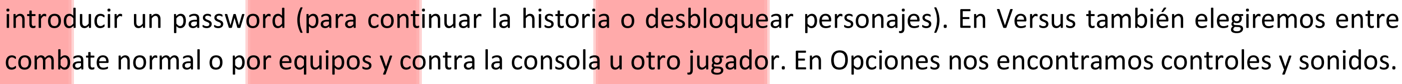



Presionando adelante y luego Y,B X o A, daremos puñetazos. Para defendernos atrás y un botón (cada botón nos protege de un tipo de ataque). Si presionamos arriba y un botón haremos habilidades especiales según el personaje (como saltar, recuperar vida o mejorar al personaje). Por último, abajo y cualquier botón nos permitirá hacer súper ataques de diferente poder y consumo: B,Y, para los flojos, X y A los más fuertes.






Los menús están en japonés pero tienen dibujos. En el menú principal veremos el modo Historia, Opciones y Versus. Al elegir Historia o Versus nos dejarán introducir un password (para continuar la historia o desbloquear personajes). En Versus también elegiremos entre combate normal o por equipos y contra la consola u otro jugador. En Opciones nos encontramos controles y sonidos.





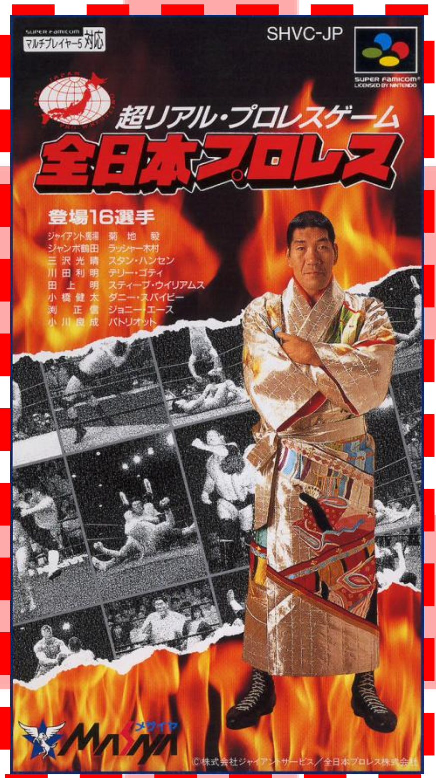






# ZEN-NIPPON PRO WRESTLING



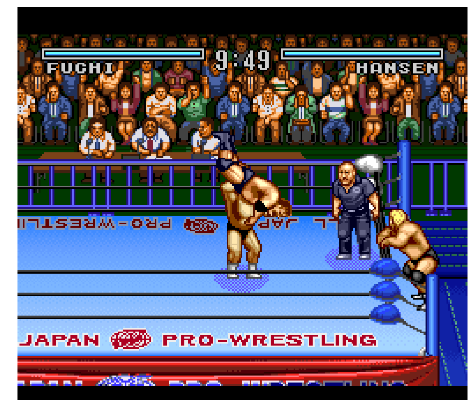



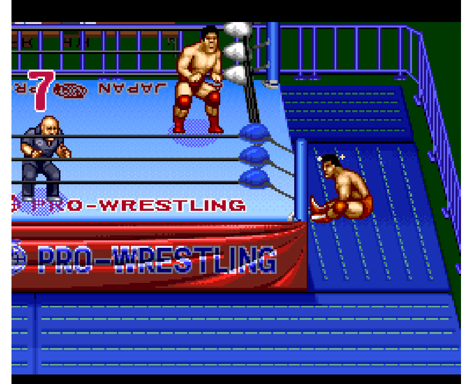

| | |
|---|---|
| **Género:** Lucha Libre | **Jugadores:** 1 a 4 |
| **Año:** 1993 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Natsume | **Publicado por:** NCS |

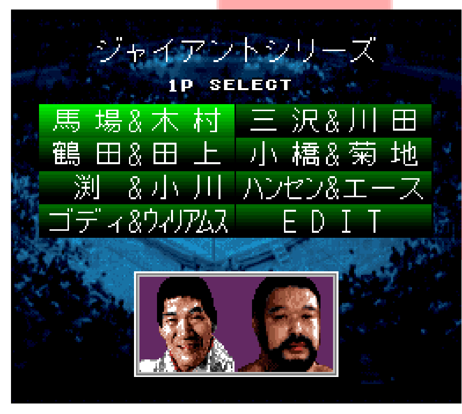



*Zen-Nippon Pro Wrestling* fue la competencia de *Super Fire Pro Wrestling* en SNES y una de sus bazas más jugosas era la de contar con luchadores reales como Giant Baba.

Aunque este juego también se basa en timing para jugar, es más sencillo aprender que en la saga *Fire Pro Wrestling*. Los luchadores atacaran con Y, B, A. El botón X se usará para correr y el botón R para burlarnos del rival. Al acercarse, ambos luchadores harán la animación de forcejear y en ese momento tendremos que presionar cualquiera de los botones de ataque (y si queremos, una dirección) para hacer llaves. Si lo hacemos pronto o tarde, el rival tendrá toda la ventaja y nos agarrará, en caso de que eso suceda (o nos hagan la cuenta atrás) la única salida será aporrear los botones. Si tiramos al rival al suelo podemos hacerle la cuenta atrás con L, levantarlo por el pelo con el botón Y, atacarle con B y agarrarle o atacarle con A.

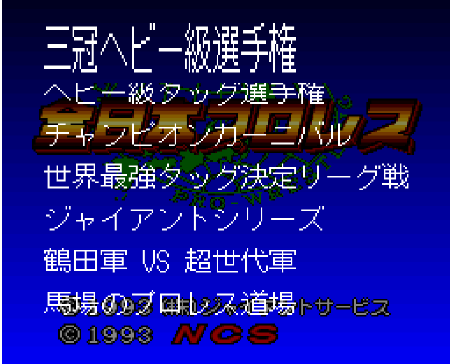



Pese a que el primer menú está en inglés, el resto están en japonés de manera que hay que tener algo de paciencia a la hora de moverse por el juego. Cuando seleccionemos la opción Start aparecerán los siguientes modos de juego: Campeonato mundial, Campeonato por parejas, Liga, Liga por parejas, modo Versus, modo eliminación y tutorial. Tras elegir el modo aparecerán más opciones, generalmente en inglés.

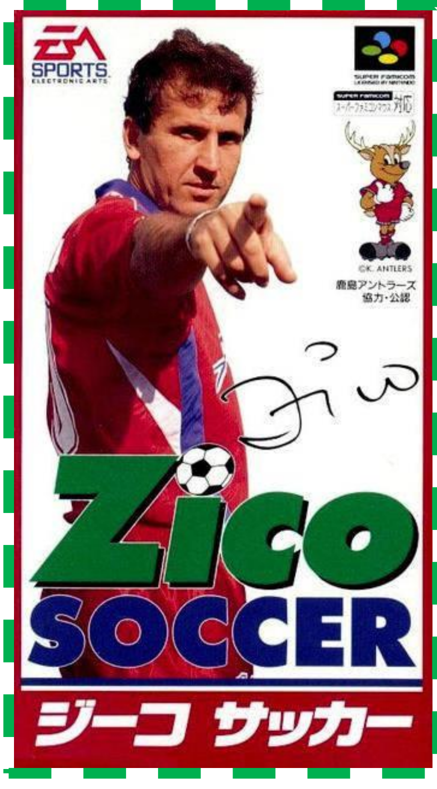





# ZICO SOCCER



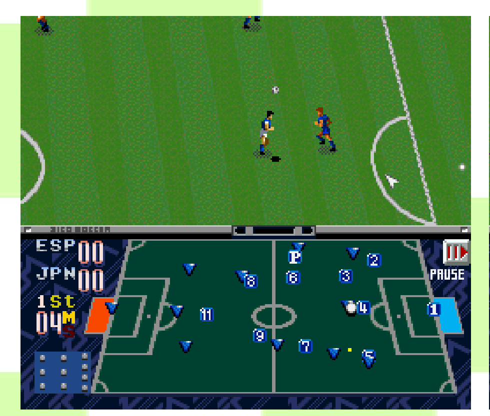




| | |
|---|---|
| **Género:** Deportes (Fútbol) | **Jugadores:** 1 |
| **Año:** 1994 | **Formato:** Cartucho |
| **Desarrollador:** Electronic Arts Victor | **Publicado por:** Electronic Arts Victor |




Arthur Antunes Coimbra (conocido normalmente como Zico) es un jugador y entrenador brasileño que pasó una parte de su carrera profesional jugando en un equipo japonés, los Kashima Antlers.

*Zico Soccer* se aleja notablemente del resto de juegos de futbol de la época, pues en lugar de ponernos en la piel de los jugadores somos el entrenador. En este juego controlaremos un puntero en la parte inferior de la pantalla y tendremos que marcar hacia donde se han de mover los jugadores, a quien pasarle la pelota, hacia donde chutar, etc. Debido a lo particular del control tendremos que acostumbrarnos a pensar y transmitir las ordenes lo más rápido posible (si presionamos R el puntero será más veloz). Si no os convence usar el mando, podéis probar con el ratón de Super Nintendo.










Pese a incluir texto en japonés, *Zico Soccer* tiene los menús principales y las opciones en inglés, lo cual nos facilitará mucho movernos por el juego y disfrutarlo.

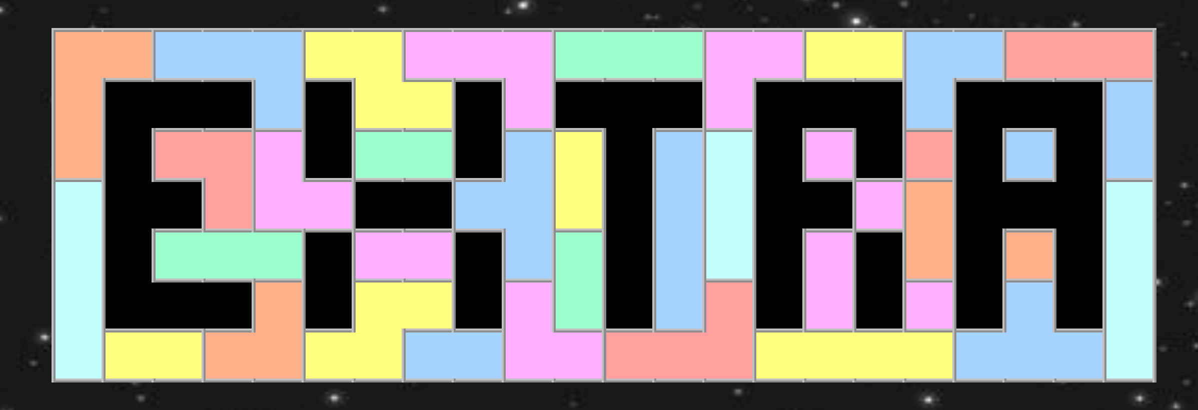








Próximamente:




DE




A

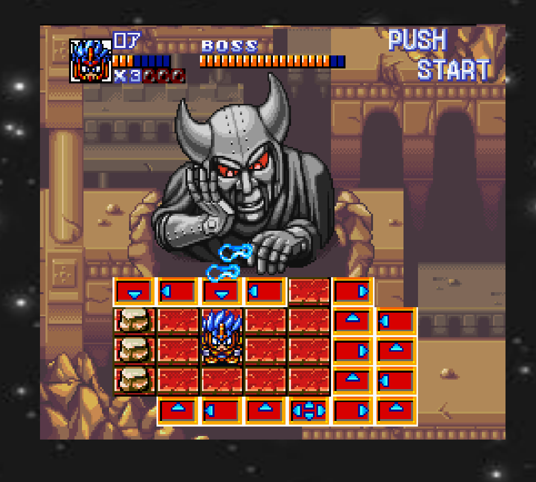



Volumen 2

Con más de 60 juegos comentados



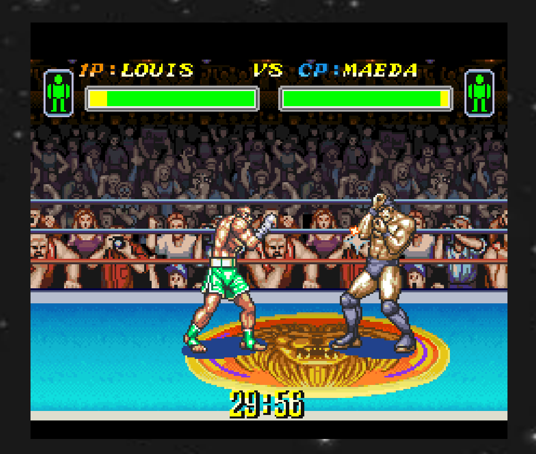

Flying Hero




Super Tekkyu Fight



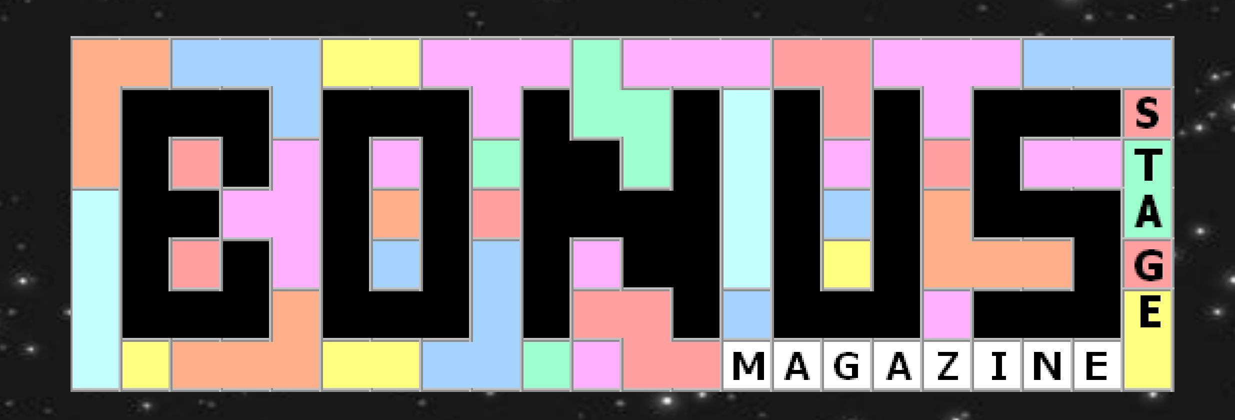
Power Lode Runner




Astral Bout 2

# ¡No te pierdas los números anteriores de BONUS STAGE MAGAZINE!






2018

http:// bonusstagemagazine.wordpress.com